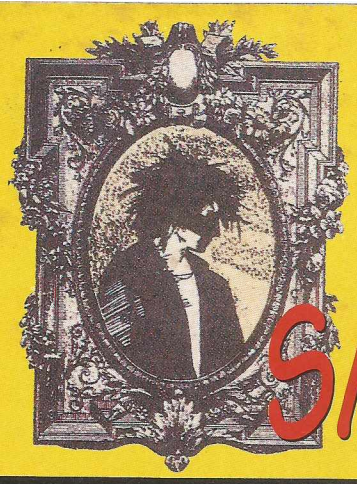
SET ESPECIAL

TERROR & FICÇÃO



HQ Entrevista
NEIL GAIMAN
o criador de
SANDMAN

EVIL DEAD 3

A SAGA SANGRENTA DE SAM RAIMI CHEGA AO FIM

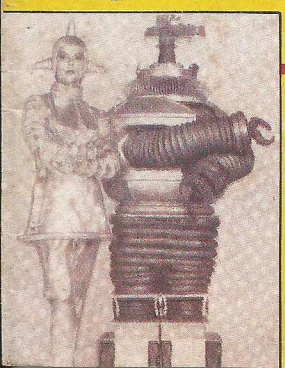
56886 - EDIÇÃO 64-T

EDITORA AZUL

Exclusivo!
VAN DAMME &
DOLPH LUNDGREN
falam sobre *Soldado Universal*

ENTREVISTA
ROGER CORMAN
O pai do filme B

PERDIDOS NO ESPAÇO
O que aconteceu com os ROBINSONS?



DINOSSAUROS
MONSTROS
BONZINHOS

Grande concurso do ARANHA

TERROR
&
FICÇÃO

TERROR & FICÇÃO

Um "cavaleiro das trevas" de *Evil Dead 3*

Valeu. A edição de junho da SET TERROR & FICÇÃO simplesmente desapareceu das bancas. Sinal de que realmente existe um mercado louco pelas novidades nesta dimensão psicotrônica da existência. Fico feliz e orgulhoso com isso tudo. Quando eu era garoto, não existia nada como TERROR & FICÇÃO nas bancas, e dava o maior trampo encontrar as Fangorias da vida. Por isso é que detonamos o maior gás para fazer a publicação mais legal possível: antes de mais nada, também somos fãs (tudo bem, fanáticos, zumbis). Aproveitando, bem-vindos sejam os novos colaboradores da TF. Eles são Niki Nixon, Soraya Yoshida, Rosane Pavan, André Barcinski e os velhos conhecidos, agora na equipe fixa da revista, Rogério de Campos e Carlos Eduardo Miranda. Com esse sangue fresco, mais o time habitual de feras, mais os hiperpolivalentes computadores Macintosh Quadra 700 agora utilizados para fazer a diagramação e "efeitos especiais" da arte, a TERROR & FICÇÃO vai longe – onde nenhuma revista jamais esteve. Quer apostar, verme?

ANDRÉ FORASTIERI

04 TRAILER
14 EVIL DEAD 3
19 ROGER CORMAN
24 SOLDADO UNIVERSAL
28 SANDMAN
32 COOL WORLD
36 PERDIDOS NO ESPAÇO
38 VÍDEO
48 HQ, LIVROS, RPG, FREE SHOP
54 CARTAS
57 OFICINA DO TERROR
58 TÚNEL DO TEMPO

TRAILER

O Homem De Ferro foi criado em 1963, por Stan Lee, para ser o principal super-herói anticomunista da Marvel Comics

LATA-VELHA ENCALHADA

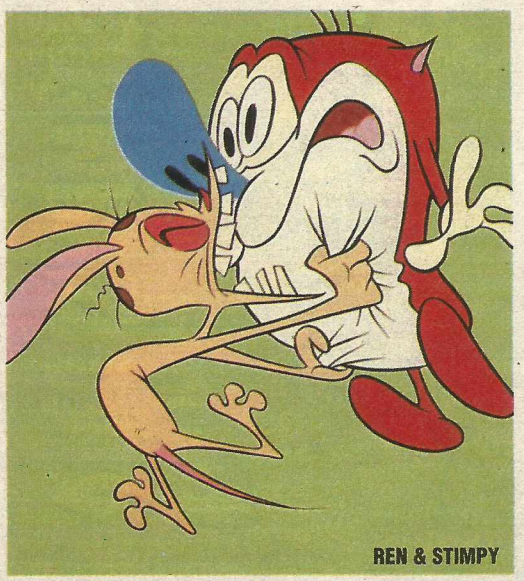
Stuart *Re-Animator* Gordon não desiste da idéia de fazer um filme do Homem De Ferro. Mesmo contando com o aval de Stan Lee, ele ainda não conseguiu convencer a Universal Pictures a bancar o projeto — os caras estão de ressaca com o fracasso de bilheteria de *Rocketeer*, que apresenta temática similar —, mas acredita que um bom roteiro é capaz de sensibilizar a empresa. Se tudo der certo, Gordon sonha em requisitar Clint Eastwood ou Paul Newman para o papel de Tony Stark. Torçam por ele.

FIQUE LIGADO!

Uma TV do inferno que oferece a seus espectadores amaldiçoados ao fogo eterno a chance de voltar ao mundo dos vivos como prêmio em seus programas de auditório. Esse é o mote de *Stay Tuned*, novo filme de Peter Hyams (*2010*, *Outland – Comando Titânio*).

Aventuras capa-e-espada, spaghetti westerns e desenhos animados não escapam das gozações radicais do filme que capricha na paródia. As sequências de animação, por exemplo, foram produzidas especialmente pelo mestre Chuck Jones, criador de alguns dos melhores momentos do Pernalonga e sua turma.

BART QUE SE CUIDE



REN & STIMPY

Depois de *Simpsons*, *Família Dinossauro*, *Super Mouse* (a versão do Bakshi) e *Tiny Toons*, a grande novidade em desenhos animados é *Ren & Stimpy*. Ren é um cachorro Chiuahua com olheiras colossais e Stimpy um gato gorducho bem pastel das idéias e contumaz saco-de-pancadas de seu companheiro.

Suas aventuras foram ao ar nos EUA primeiro através do canal a cabo Nickelodeon, conhecido como "o canal das crianças", mas só chamaram a atenção da galera doidona depois que passaram para a MTV.

Os responsáveis por essa retomada dos valores das animações dos anos 40 e 50 são Jim Smith e Bob Camp, que colaborou na extinta revista *Crazy*, concorrente do *MAD*, e nos gibis do Conan, ambos da Marvel.

Fanáticos pela história dos *cartoons*, a dupla batizou sua produtora, a SPUMCO, em homenagem a Raymond Spum, ex-prisioneiro que praticamente criou o gênero, em 1850, fazendo malabarismos com pedras onde desenhava sequências de movimentos de um boneco muito parecido com Ren para os outros detentos. Bob Camp justifica sua atitude como um resgate histórico e acusa Walt Disney de ter riscado o nome de Spum dos relatos enciclopédicos como vingança por este (depois de se livrar da cana, é óbvio!) tê-lo despedido no início de carreira. Acredite, se quiser!

Jason Voorhees está de volta! E desta vez parece que a coisa é a sério. O diretor Adam Marcus promete sair da linha repetitiva que a série assumiu nos últimos mil e duzentos episódios inserindo alguns toques a mais de monstruosidades e horror sobrenatural neste *Sexta-Feira 13 — Parte 9*. "Este filme é muito mais próximo de *O Enigma De Outro Mundo*, de John Carpenter, e *Aliens*. É um Sexta-Feira 13 inteligente, e não a mesma velha fórmula que trata o público como uma cambada de idiotas", disse ele para a *Fangoria*.

Quanto a uma possível participação especial de Freddy Krueger ou Leatherface neste novo episódio das aventuras de Jason o cara é taxativo. Não vai ser desta vez, mas continua de pé a idéia de promover um encontro dos vilões mais famosos do cinema em um futuro filme. Mas não num Sexta-Feira 13. A New Line, nova produtora da série, jura por Deus que esse é definitivamente a última aparição solo do mascarado psicopata.

AO LADO, SIGOURNEY WEAVER EM *ALIEN*. ABAIXO, DUAS CENAS DE *UMA INTRIGA INTERNACIONAL*

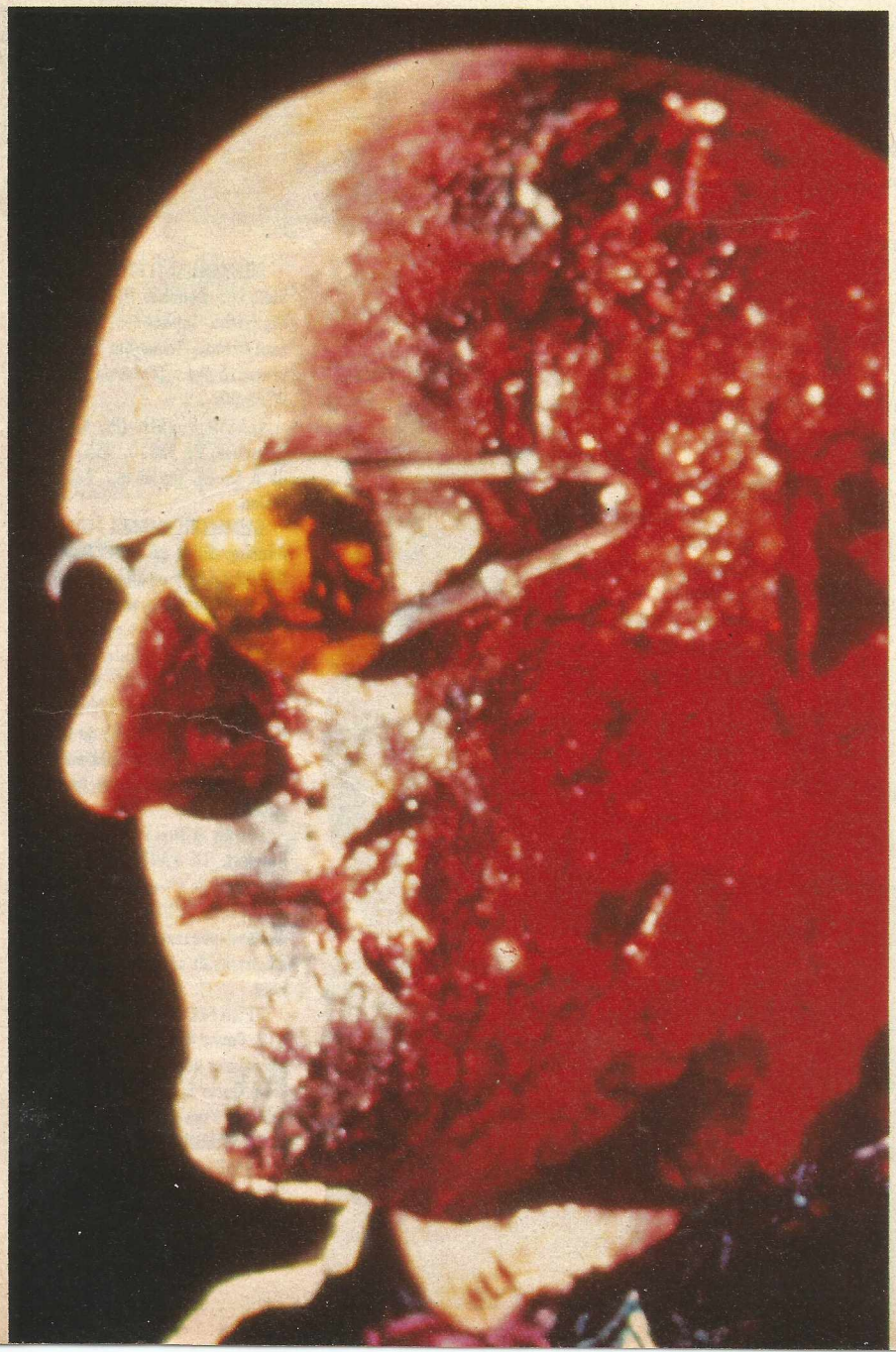
RIPLEY NUA E CRUA

Sigourney Weaver deixou a galera babando na cenas finais de *Alien — O Oitavo Passageiro*. Enquanto ela suspirava de medo, a rapaziada se inspirava para viagens libidinosas. Agora em *Aliens*^{3}, sua personagem, Ripley, raspou a cabeça e encarou uma de durona. Mas a TERROR & FICÇÃO faz a festa da moçada com fotos da heroína como veio (e voltou) ao mundo.

A Maldição

Highway To Hell é um caso isolado, mas representa o que geralmente acontece com os filmes de terror: eles não têm muito interesse por parte das distribuidoras e acabam sendo lançados no cinema apenas como "tapa buracos", ficando no máximo uma semana em cartaz. Preciosidades como esta simplesmente ficam encalhadas nas distribuidoras, que não sabem quando, como e até mesmo se vão lançá-las de fato. A dúvida é a única certeza (metafísico, mas real). E o pior é que em julho tinha cartazes desse filme, uma tranqueira sanguinolenta que conta a história de um patrulheiro rodoviário fantasma, em alguns cinemas de São Paulo. Só para a galera ficar com água na boca.

Alguém já disse que o cinema é a arte da ilusão, mas isso já é ridículo!



PODREIRAS DO BORIS

E então meus pombinhos, prontos para mais uma garimpada nos cantos escuros das locadoras?

A primeira barbada do titio Bóris é uma festa de mulheres peladas e sacanagem podreira. *Ilsa, A Guardiã Perversa Da SS*, é uma doçura de filme, sobre uma tia boazinha que fazia experiências com os coitadinhos prisioneiros de um campo de concentração nazista. Os peludos, ela traçava e depois cortava fora os pertences. As dondocas, ela levava direto para a mesa de operações e barbarizava os corpinhos.

Falando em sacanagem infernal, vá fuçar na prateleira dos pornôs. Ah, tem vergonha, é? Com cuidado para não se melar, cate aí *O Diabo Na Carne De Miss Jones – Parte 2*. A história se passa nas terras do capeta, onde uma coroa baranga barbariza e engole até o rabo do dito cujo. Convide a vovozinha para assistir

Para fechar com chave de gosma, teste a sua sorte atrás de *Ameaça Do Espaço*. É sobre um alienígena camarada que caiu na terra, perdeu a cabeça e arranca as dos humanos para tomar umas e outras por aí. Quem dirigiu essa porcaria sem história foi John MacNaughton, o mesmo que filmou a vida do meu chapinha, o certinho Henry de *Retrato De Um Assassino*.

Até a próxima babacas, e... péssimos sonhos para vocês.

BÓRIS IGOR-VLAD

TRAILER

INVASÃO DE MONSTROS

Tem gente que pensa que bonecos são coisas para crianças e decoram suas casas com corujas de vidro, patos de madeira, elefantes de porcelana e cachorros de cerâmica. Sem contar a infinidade de anões de jardim que por essas incongruências do tempo voltaram à moda.

Então por que não encher a casa de monstros gosmentos e criaturas do além, de gesso ou plástico?

Nos EUA e no Japão a febre é geral. Os americanos saíram na frente, ainda nos anos, 60 com os kits da empresa Aurora que reproduziam monstros clássicos da Universal Pictures. A onda cresceu e chegou até o Brasil através dos kits Revell — alguém ainda lembra de Ratfink e sua turma?

Os japoneses ressuscitaram a model-mania no começo dos 80. A mais conhecida companhia nipônica, a Billiken, começou atacando com criaturas da produtora American International, como The She-Creature e Colossal Beast, e monstros locais tipo Godzilla, Gomoro e The Toho King Kong. O negócio deu tão certo que os caras montaram uma filial no Havaí, encabeçam o mercado americano e já descolaram os direitos do Predador e outros atuais campeões de venda.

Os americanos logo mergulharam de cabeça na maré de reproduções e já têm até revista especializada, a *Model And Toys*, que é distribuída no Brasil pela Devir e pode ser encontrada nas melhores livrarias e bancas.

Desembolsando qualquer coisa entre cinqüenta e duzentos dólares, os malucos de carteirinha já podem embelezar seus lares com coisinhas "bonitas" como os bonequinhos de Jason, Pinhead, Invasores De Marte ou até o podrão Fiend Without A Face.

MONSTROS NOJENTOS COMO DARKMAN, PINHEAD E O ED- 209 DE ROBOCOP PODEM ENFEITAR SUA SALA DE ESTAR

BILLIKEN USA (1126 12th Avenue, Suite 105, Honolulu, HI 96816, USA) Monstros Japoneses, Predador, Saucerman... Todos em vinil e com preços baixos (entre U$33.00 e U$48.00)

CLASSIC PLASTIC (PO Box 236, Bensalem, PA 19020, USA) Diabão de A Lenda, Darkman... Feitos em resina.

GEOMETRIC DESIGN (400 Selby Avenue, Suite 103, St. Paul, MN 55102, USA) Pumpkinhead de A Vingança Do Demônio, monstrengos de A Hora Do Espanto e o nojentão Fiend Without A Face. Todos em resina.

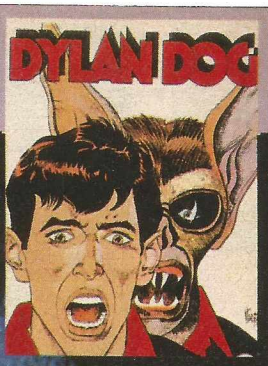
HORIZON HOBBIES AND TOYS (428 Boyd, Los Angeles, CA 90013, USA) Monstros clássicos da Universal Pictures, Robocop. Os melhores preços do mercado, em torno de U$29.95 cada.

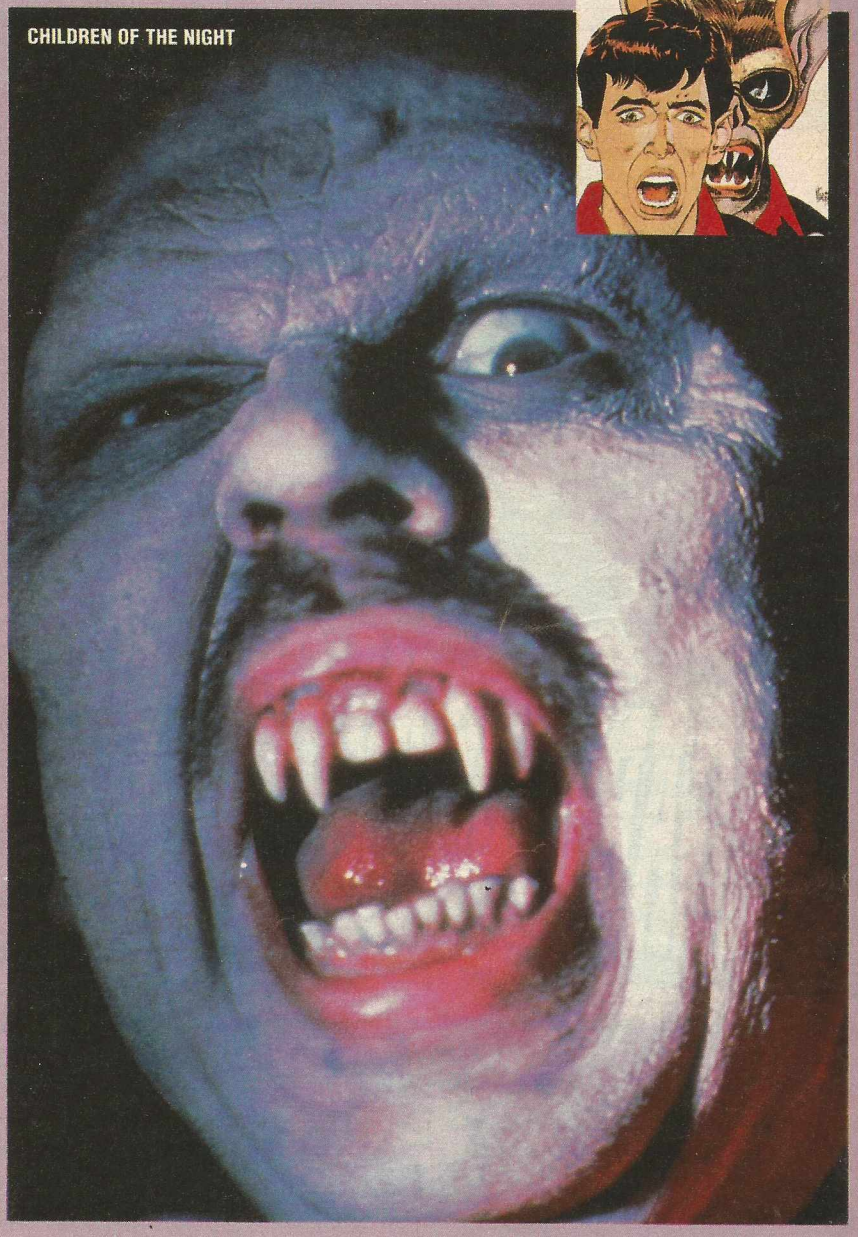
LUNAR MODELS (5120 Grisham, Rowlett, TX 75088, USA) Naves marcianas de A Guerra Dos Mundos, alienígenas de Invasores De Marte, diorama (pequenos cenários) de 2001 e bonecos da série de TV A Bela E A Fera.

RESIN FROM THE GRAVE (PO Box 412, Pound Ridge, NY 10576, USA) Miniaturas de personagens de Plan 9 From Outer Space. O boneco de Tor Johnson é um clássico obrigatório.

SCREAMING PRODUCTS INC. (PO Box 6577, Albany, NY 12206, USA) Jason, Pinhead, Freddy Krueger, Leatherface e Elvira.

TRATTORIA DOS HORRORES





Imagine a maior arena de shows de Milão invadida e ocupada por uma horda multifacetada de adolescentes, do cabeludo ao nerd. Luzes apagadas, as seis mil pessoas que ocupam o Palatrussardi uivando e aplaudindo de pé um nome mítico que se projeta ao fundo do palco, devidamente adornado por cobras e teias de aranha gigantescas.

Sepultura? Slayer? Sabbath? Que banda é essa? Embora os alto-falantes rolem o tempo inteiro coisas do tipo e as camisetas estejam de acordo, a atração da noite não é nenhuma banda. O nome projetado é o do gênio-louco de Baltimore, Edgar Allan Poe, e o pessoal está prestes a assistir a mais uma adaptação cinematográfica de sua obra, *O Poço E O Pêndulo*.

Esse é só um dos momentos antológicos presenciados durante os oito dias do 3.º Festival do Horror de Milão, o Dylan Dog Horror Fest. Organizado, e bancado, pelo capo das cifras recordes do mercado de quadrinhos italiano, o editor Sergio Bonelli, o festival viu desfilar pela sua gigantesca tela dezoito filmes, com direito a três pré-estréias mundiais e alguns convidados especiais de peso.

Bonelli é o responsável por pelo menos dois sucessos, mania nacional: o antológico e polêmico caubói Tex, e mais recentemente o investigador do pesadelo, sempre encrencado com o sobrenatural, e galã Dylan Dog, que vende por mês nada menos que trezentos mil exemplares. Isso sem contar as reedições, uma versão para cinema e todo o material iconográfico-mercadológico possível e imaginável. E por que não fazer desse herói o carro-chefe de um festival bem de acordo?

Dá presença de Robert "Krueger" Englund no primeiro dia (teve de ser retirado do palco por motivos óbvios... tentativa de invasão, tumulto generalizado e coisas do tipo) à exibição, na última noite, da jóia do festival, *Hellraiser III*, o que se viu foi um verdadeiro culto ao horror.

FABIO MASSARI, de Milão

NOTAS DA FRONTEIRA DESCONHECIDA

Socorro! "Todo o elenco original estará de volta", é o que promete o atorzinho William Shatner, referindo-se a *Jornada Nas Estrelas VII*. O roteiro já está pronto e, segundo Shatner, inclui um romance para seu personagem. Novidade seria um filme de Jornada Nas Estrelas sem qualquer cena romântica do Capitão Kirk. Bom, contanto que não namore uma klingon...

No último ano, o total de vendas de produtos relativos a *Jornadas Nas Estrelas* foi de US$ 2 bilhões, segundo a avaliação da revista *Variety*. Como diz aquele antigo ditado klingon, ninguém nunca perdeu dinheiro subestimando a inteligência alheia...

A série de livros *TekWar*, criada em 1989 por Shatner, ganhará uma versão em quadrinhos da Marvel. E os direitos para uma série de TV já estão com o produtor Peter Sussman. *Tek War* teve quatro volumes, que se tornaram bestsellers no gênero. Cada um deles com mais de 300 mil exemplares.

O sucesso foi tanto que muita gente, com razão, duvidou ser o próprio Shatner o verdadeiro autor dos livros. Sua editora, Susan Berkley, garante que ele escreve cada palavra de seus livros. Já a sua agente, Carmen LaVia, diz que o ator não escreve, mas usa um escritor diferente a cada livro. Tá na cara!

Outra novidade referente a bobagens literárias de Shatner é que ele vendeu os direitos autorais de sua autobiografia para a editora Harper Collins por US$ 750 mil. Seja quem for que a escreva, deverá resultar em um livro divertido, principalmente se esclarecer melhor a história da patética e fracassada expedição militar ao Vietnã que Shatner ajudou a financiar nos anos 80.

A atriz e mocréia Kim Cantral (a vulcana Valéris de *Jornada Nas Estrelas 6*) aparece nua em uma edição recente da *Playboy* norte-americana. Mas sem orelhas pontudas.

KRUGE

(Kruge é klingon e odeia trekkers)

Fotos Estúdios Disney

LAGARTÕES NA CABEÇA

"Não é a mamãe" mas é campeão de audiência

Ninguém poderia imaginar que aquela série de TV, reunindo uma família de dinossauros que vinha fazendo os maiores índices da rede americana ABC, pudesse emplacar no Brasil. Nem mesmo a Globo, que a princípio atirou a série de qualquer jeito no *Xou Da Xuxa*, contava que o charme dos personagens consquistasse, como nos EUA, adultos e crianças.

A idéia original veio da mente fértil de Jim Henson, criador dos Muppets e de outros personagens animados através da Jim Henson Productions. Ele apresentou o projeto para a Disney Television, que estava procurando um novo sucesso que não fosse mais um desenho animado, como o hit *Ducktales — Os Caçadores de Aventuras.*

A idéia de uma família de operários vivendo na era pré-histórica entusiasmou Dean Valetine, vice-presidente da companhia, que chamou Michael Jacobs. Junto com ele estaria Brian Henson, que assumiu a empresa do pai, depois da morte de Jim em 90, no meio das negociações da série.

Ninguém revela o valor exato de cada episódio de 25 minutos, mas calcula-se que cada aventura de Dino e sua família fique em torno de 1 milhão e meio de dólares. Para termos uma comparação exata deste dinheiro, um episódio da série *Jornada nas Estrelas —A Nova Geração* com 50 minutos de duração fica em quase 1 milhão e 200 mil dólares em média.

Por que gastar tanto dinheiro assim? A resposta está nas histórias vivida pela Família Sauro. Cada personagem adulto é movimentado por três pessoas ao mesmo tempo, um dentro da roupa de dinossauro e os outros dois movimentando os complicados terminais de controle que fazem todos os movimentos faciais dos personagens. Essa técnica conhecida como animatronic foi criada e desenvolvida por Jim Henson para o filme *O Cristal Encantado* (*The Dark Crystal*, EUA, 1982).

Com o passar dos anos, Henson aprimorou a animatronic, operando com controle remoto sem fio seus mágicos Muppets e os rostos de heróis famosos como as quatro Tartarugas Ninja.

A Creature Shop, empresa londrina criada por ele, confeccionou as estruturas dos personagens da Família

Dinossauro usando avançada tecnologia de informática. Cada episódio é produzido em película (filme de 35 mm) para dar melhor profundidade fotográfica em cada cena. As vozes dos personagens são feitas pelos operadores, como uma trilha guia, para posteriormente serem dubladas. Na nova safra de episódios, dois novos personagens serão introduzidos para bagunçar ainda mais a Família Sauro. O primeiro deles é Mônica, uma brontossaura feminista que quer mostrar a Fran que sua vida não é simplesmente um eterno lavar de roupas. Já o estegossauro Carlão vai ser o amigo aprontador de Bob, sempre metendo o nariz, quer dizer, o focinho onde não é chamado.

Agora que a Disney Televison se acertou com a ABC, que também vai co-produzir a *Família Dinossauro*, breve teremos mais novidades sobre esse povo que vive no ano 60.000.003 a.C. e acha que a raça humana não tem futuro.

A própria Disney ainda não admite, mas já circulam boatos de que Dino da Silva Sauro breve terá sua carreira cinematográfica. Aqui no Brasil, a Abril Vídeo já pensa em lançar em vídeo a coletânea da série, que vem sendo comercializada nos EUA com sucesso. *PAULO GUSTAVO PEREIRA*

MISTER SAURO

Michael Jacobs divide com Brian Henson, filho de Jim, a responsabilidade de entregar toda semana um novo episódio da *Família Dinossauro* para a rede americana ABC de televisão. Nesta entrevista especial para *Terror & Ficção*, Jacobs fala como se envolveu no projeto e o que ele acha deste novo universo para a televisão.

Como você se envolveu com a *Família Dinossauro*?

Dean Valetine, vice-presidente da Walt Disney Television, me chamou a seu escritório e disse que a empresa estava se preparando para desenvolver uma nova concepção de série de tevê. A idéia seria mostrar os últimos dias dos dinossauros com uma idéia diferente, que eu achei fantástica. Eu perguntei como havia surgido este projeto e ele me disse que Jim Henson o havia apresentado há algum tempo. Conhecendo todo o trabalho que Henson havia feito, tanto no cinema como para a televisão, não pensei duas vezes e embarquei no projeto.

Você acrescentou algo na idéia original?

Eu achei que seria interessante mostrar essa família dinossauro antes da Era Cretácea. Criei o conceito de que eles seriam domesticados e sociáveis, e com uma grande febre de consumo. Além disso, alguns dos assuntos mais comentados hoje em dia, como drogas, liberação sexual, entre outros, poderiam ter seu espaço, mas com a visão dos dinossauros neste assunto.

Como você consegue ter a visão de um dinossauro para escrever sobre eles?

Bom, todos acreditam que um dinossauro tem o cérebro do tamanho de um amendoim. Logo, não é muito difícil ter idéias sobre o que eles pensam. *P.G.P.*

ULTRAMAN A NOVA GERAÇÃO

Depois de lançar *Godzila vs. King Guidra*, e com isso ser acusada de anti-americana (espere pra ver o filme), a Tsuburaya Productions lança nos EUA *Ultraman Great*, com elenco misto de americanos e japoneses.

A crítica americana, que só tinha uma vaga lembrança do primeiro Ultraman, de 1966, desceu o pau. É o império do merchandising japonês de olho nos bolsos americanos.

A série, criada em 1990, conta as aventuras desse novo ultra, que incorpora o jovem Jack Shindo, membro da UMA (Universal Multipurpose Agency).

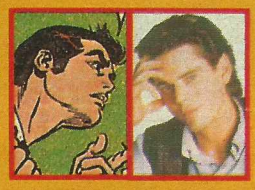
O seriado tem inicialmente treze capítulos de meia hora, orçados em 400 mil dólares cada e usa maquetes não aproveitadas de *O Vingador Do Futuro* compradas a preço de banana. O visual kitsch foi afastado para dar mais credibilidade às histórias.

NAGADO

CONTAGEM REGRESSIVA PARA O ARANHA

Trinta anos de criação comemorados, o herói agora se prepara para saltar para as telonas pela mão de James *Terminator* Cameron. E os boatos já começaram. Primeiro disseram que Tom Cruise faria Peter Parker. Depois que o papel seria de Michael Biehn de *O Segredo do Abismo*, e com Arnold Schwarzenegger como Dr. Octopus. Tudo conversa mole, claro. Ainda mais com os problemas enfrentados pela produtora Carolco, e Cameron assinando contrato com a Fox. Mas a esperança não morre. Sobra a real: quem vai fazer o quê no filme mais esperado dos próximos tempos? Ao lado, alguns dos nossos candidatos. Envie-nos sua sugestão e concorra a gibis gringos do Aranha para o melhor elenco.

PETER PARKER
C. THOMAS HOWELL
JOHNNY DEPP
MICHAEL KEATON



TIA MAY
JESSICA TANDY
JULIA ROBERTS
GLENN CLOSE

MARY JANE
CINDY CRAWFORD
SHARON STONE
SHERILYN FENN

OCTOPUS
DAN AYKROYD
MARLON BRANDO
RICK MORANIS

DUENDE VERDE
ROBERT ENGLUND
ANTHONY HOPKINS
MARTIN SHORT

J. JONAH JAMESON
STAN LEE
ROBERT DUVAL
SCOTT GLENN

PROMOÇÃO HOMEM ARANHA

E agora, em poucas linhas, crie um roteiro para a versão cinematográfica do super-herói, que começa a ser filmada no início de 93 para lançamento no natal de 93. As 10 sugestões mais criativas serão premiadas. Mas preste atenção: utilize no máximo 15 linhas datilografadas ou em letra bem legível. Seja original, objetivo na criação de sua idéia para o filme e, quem sabe, a gente não mande sua "obra prima" para o próprio James Cameron?

REGULAMENTO:

1. Esta promoção é de natureza artístico-cultural, promovida pela revista *SET Terror & Ficção* e aberta a qualquer pessoa que resida em território nacional.

2. Para participar, basta mandar a sugestão de atores e de "roteiro" para o filme do Homem Aranha e enviar para a Editora Azul, Av. das Nações Unidas, 5777 - 4ª andar, São Paulo — SP, CEP: 05479-900 — Promoção "Homem Aranha".

3. O concorrente pode participar com quantos roteiros quiser, porém, só um deles será premiado. Cada roteiro deverá ter, no máximo, 15 linhas datilografadas ou em letra bem legível.

4. A escolha dos 5 melhores roteiros será feita por uma comissão julgadora composta por profissionais da Editora Azul, que levará em conta a criatividade e a originalidade dos trabalhos apresentados.

5. A decisão da comissão julgadora é soberana e irrecorrível.

6. O prazo máximo para o envio dos trabalhos será 15/12/92, valendo a data de postagem do correio.

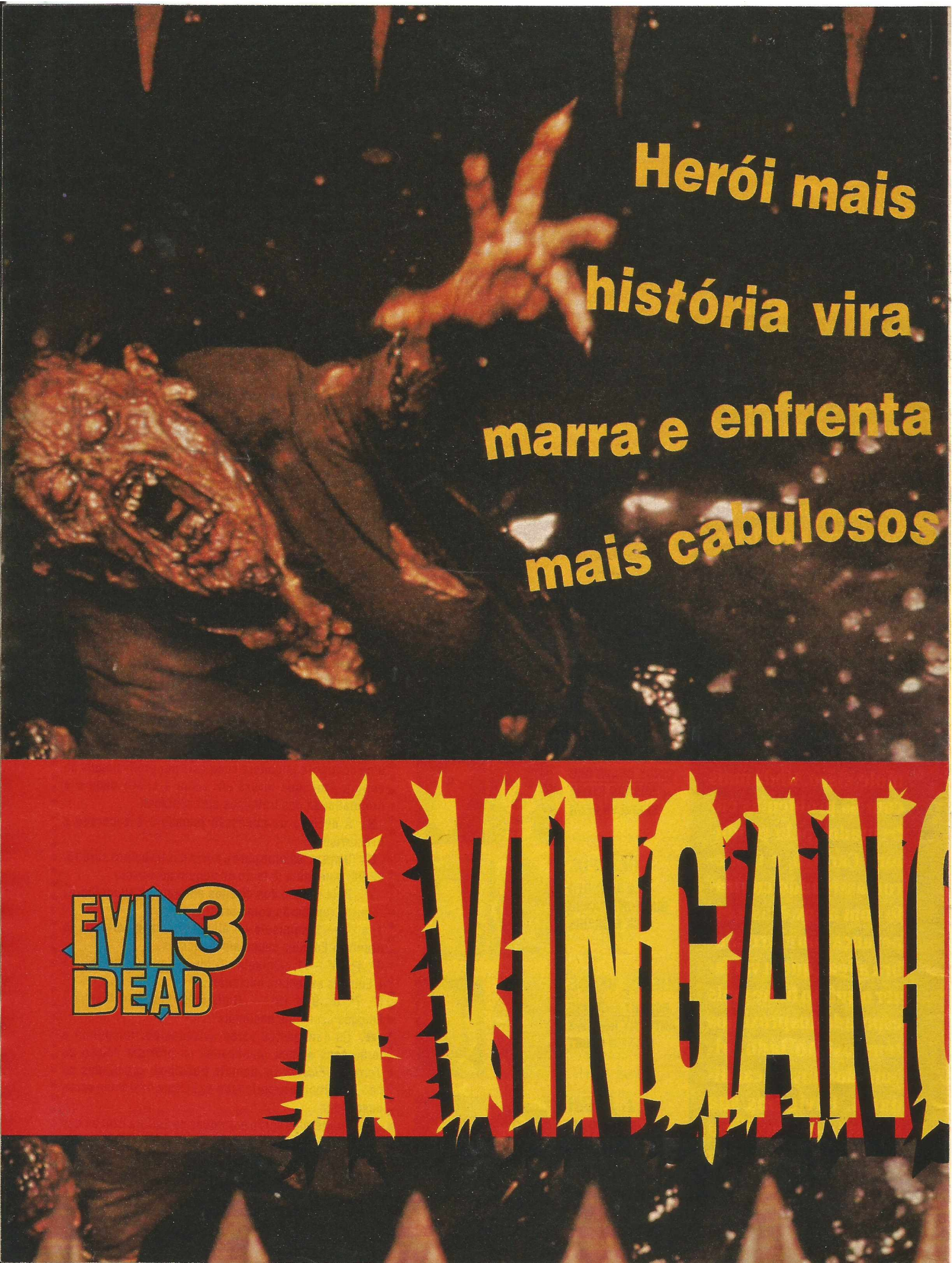
7. Pela cessão dos direitos autorais os 10 melhores roteiros receberão como prêmio:
1º e 2º — 1 camiseta + 1 álbum e gibis importados do Aranha + Edições especiais nacionais.
3º, 4º e 5º — 1 camiseta + Gibis importados do Aranha + Edições especiais nacionais.
6º, 7º, 8º, 9º e 10º — Gibis importados do Aranha + Edições especiais nacionais

8. Os ganhadores serão avisados por telegrama e terão seus nomes publicados na próxima edição de *Terror & Ficção*. Os demais trabalhos, premiados ou não, se tornarão propriedade da Editora Azul e não serão devolvidos.

9. Os prêmios serão entregues na Editora Azul ou nos domicílios dos contemplados.

10. Não poderão participar desta promoção funcionários ou parentes de funcionários da Editora Azul.

Prêmios gentilmente cedidos pela Livraria Devir e Editora Abril Jovem


Herói mais
história vira
marra e enfrenta
mais cabulosos
EVIL 3
DEAD
A VINGAN

palerma da
machão na
os monstros
do inferno
A DE ASH
EVIL 3
DEAD

EVIL DEAD 3 — A VINGANÇA DE ASH

A câmera alucinante de Sam Raimi voltou! Depois do sucesso conquistado com sua versão de super-herói cinematográfico em *Darkman –Vingança Sem Rosto*, a Universal apostou nesse jovem cineasta e liberou uma boa grana para que ele pudesse rodar a terceira parte da trilogia *Evil Dead*. E o resultado vai ser visto em *Evil Dead III – Army Of Darkness*, em que o diretor joga Ash (Bruce Campbell, também produtor desta seqüência), o herói dos outros dois filmes, no meio de uma batalha contra as forças das Trevas em pleno século 13.

Na realidade, Ash precisa recuperar o diabólico Necronomicon, O Livro Dos Mortos, para que ele consiga voltar ao século 20. Quem se lembra bem dos dois primeiros filmes sabe que o livro é o responsável pela liberação de uma terrível força demoníaca e também da criação de uma passagem dimensional que jogou Ash neste conflito no passado. Com uma serra motorizada no lugar da mão direita, e muita coragem, Ash vai liderar os seres humanos contra os Deadites, um exército de esqueletos vivos, conforme o próprio Necronomicon diz em suas páginas. Sem dúvida, uma batalha para demônio nenhum botar defeito.

Menos gosmeira e mais ação nessa aventura medieval

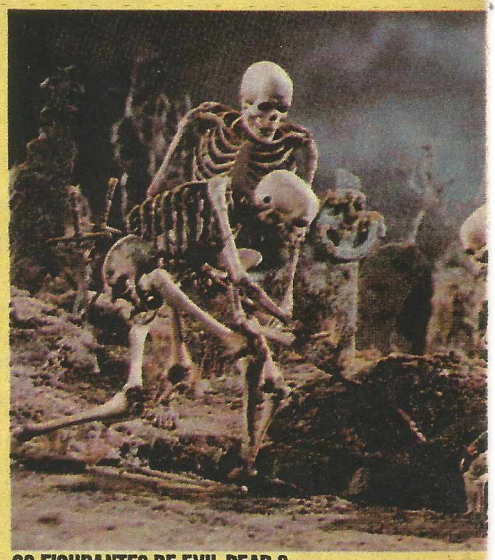
Depois da estréia com sucesso de *Darkman*, em 90, Raimi se reuniu durante vários meses com seu irmão Ivan, que é médico-cirurgião em Youngstown, no Estado de Ohio/EUA, para trabalhar no roteiro desta terceira parte. Eles optaram em tentar seguir uma linha mestra de trabalho, desenvolvendo um esqueleto (sem trocadilho) de roteiro e não dando muito espaço para improvisações como nos dois primeiros filmes. Não que isso tenha acabado com a improvisação que Raimi transformou em marca registrada. Quando se tem poucos recursos — quer dizer, dinheiro — ou você tem criatividade para improvisar, ou transforma o improviso no seu modo de trabalhar, nem sempre com resultados positivos.

No caso de Raimi, ele soube usar muito bem sua criatividade para aproveitar os recursos disponíveis. Tanto que a Universal liberou quase o mesmo orçamento de *Darkman* para *Army Of Darkness*, cerca de 12 milhões de dólares. Com "tanto" dinheiro assim, Sam e Campbell acabaram desistindo de filmar na Itália e Espanha, onde poderiam utilizar castelos medievais legítimos. Filmaram algumas cenas no Estado americano de Utah e o resto da produção em Los Angeles.

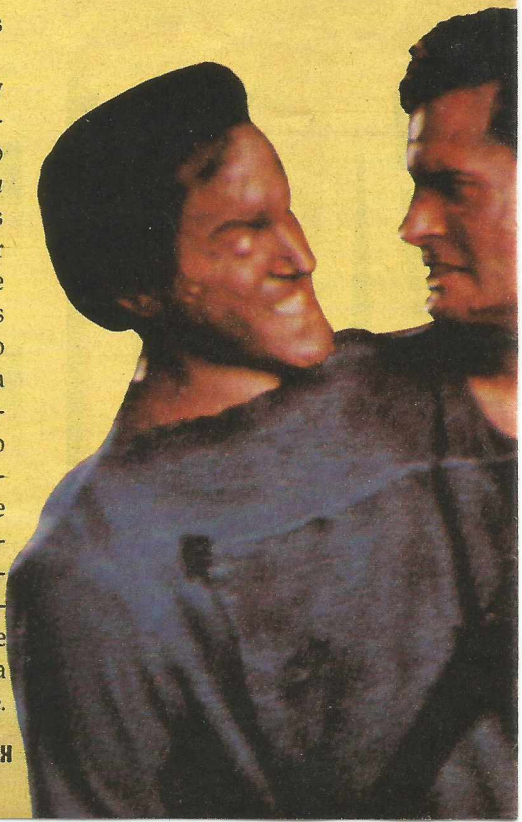
O ponto central do filme se baseia no confronto tradicional entre as forças do Bem e do Mal. Ash, um homem do século 20, teria que se defrontar com forças demoníacas que ele bem conhecia nos outros dois filmes, mas que agora estariam em seu tempo e ambiente naturais. Para dar vida a este conflito e com menor custo possível, a produção contou com duas empresas que toparam fazer o projeto usando mais a criatividade do que dinheiro. Tanto a KNB Efx Group quanto a Introvision International acreditaram no potencial de Raimi de realizar pequenas obras de arte.

O desenho de produção, feito por Tony Tremblay (*A Hora Do Pesadelo 3*), tentou seguir as sugestões de Raimi, que queria algo entre O *Nome Da Rosa* e *Monty Python, Em Busca Do Cálice Sagrado*. Tremblay fez mais de 20 cenários específicos, além de construir um castelo medieval para o confronto entre Ash e os Deadites. Várias miniaturas dos mesmos cenários foram feitas para utilização da filmagem sobreposta, especialidade da Introvision. Numa delas, as ruínas do templo, um dos momentos mais marcantes do filme acontece quando as forças do Mal fazem com que as colunas desabem como se fossem peças de um dominó. A KNB produziu uma grande quantidade de figuras assustadoras de primeira linha. Sempre preocupados com os custos, desenvolveram uma série de criaturas para dar a nescessária credibilidade da visão de Raimi deste filme. Um demônio alado que rouba a namorada de Ash, Sheila (Embeth Davidtz), foi confeccionado em látex e outras misturas de tecidos para se transformar em corpo de demônio.

Junto com ele, a KNB produziu diversos bonecos mecânicos que pudessem andar em determinadas seqüências, bem como "sofrer" nas mãos de Ash, com cabeças e membros voando. Mesmo sendo uma continuação



OS FIGURANTES DE EVIL DEAD 3 FORAM MUITO MAL-ALIMENTADOS DURANTE AS FILMAGENS



CAMPBELL CAPRICHOU NAS EXPRESSÕES FACIAIS

EVIL DEAD 3 A VINGANÇA DE ASH

dos outros filmes,verdadeiros e literais "banhos de sangue", Raimi, pressionado pela Universal, optou por fazer algo menos sanguinolento mas que não chega a decepcionar os vampiros de plantão.

Outro toque mágico foi dado pela Alterian Studios de Tony Gardner, o homem que criou toda a seleção de máscaras que o dr. Westlaker usou em *Darkman*. Ao tentar decifrar as informações que abrem o portão dimensional para o mundo de horrores do Livro Dos Mortos, Ash é acidentalmente sugado para dentro do livro. Lá dentro seu corpo é desfigurado em formas sem precedentes, um irmão siamês demoníaco surge ao seu lado, entre outras coisas. Em outra seqüência, Ash quebra um espelho de onde surgem pequenas miniaturas dele próprio, que vão tentar matá-lo. Ali, Tony confeccionou e maquiou vários figurantes que tinham o mesmo tipo físico de Campbell e as mesmas feições faciais do ator dando uma credibilidade a esta seqüência.

Para o *grand finale*, a Introvision resolveu homenagear um dos grandes mestres dos efeitos visuais, Ray Harryhausen, realizando uma batalha de esqueletos aos moldes de *Jasão E O Velo De Ouro* criado por Ray. Peter Kleinow, veterano animador, já havia usado a conhecida técnica de animação quadro a quadro (*stop motion*) em filmes como *Robocop 2* e os dois *Exterminador Do Futuro*. Em *Army Of Darkness* Peter utiliza o Lynx Motion Control Spectrum System acoplado num computador. Dessa forma o animador pode controlar todo o movimento das figuras (bonecos de 20 cm de altura) sem muita dor de cabeça, como as que Harryhausen tinha por movimentar seus bonecos manualmente.

Sustos, gritos, sangue e criaturas apavorantes. Tem tudo isso nesta nova produção de Sam Raimi, que tem tudo para se transformar em novo sucesso dentro e fora do círculo de fãs do diretor. Uma história que reúne vários ingredientes convencionais, mas que nas mãos e na câmera alucinantes de Raimi se transformam numa grande aventura épica de fantasia e terror.

PAULO GUSTAVO PEREIRA

A CÂMERA ALUCINANTE DE RAIMI

Ninguém poderia imaginar que Samuel M. Raimi, um irrequieto estudante de literatura da Universidade de Michigan, pudesse se transformar num dos mais criativos e talentosos cineastas deste final de século. Ele brincava muito de cinema com sua Super-8 quando conheceu, aos 16 anos, seu amigo, ator predileto e co-produtor Bruce Campbell. Dessa parceria nasceria alguns dos melhores momentos cinematográficos do mundo, a triologia *Evil Dead*.

O primeiro trabalho, *A Morte Do Demônio* (*Evil Dead*, 1982), foi feito com um orçamento tão pobre que foi inteirinho filmado em 16 mm. Com o nome de *Book Of The Dead* (*O Livro Dos Mortos*), o filme mostrava um grupo de estudantes que descobria numa cabana o Necronomicon e passava a fita inteira tentando se matar uns aos outros. Irvin Shapiro, um produtor independente, via um grande potencial comercial no filme e convenceu a New Line a distribuir o filme nos Estados Unidos em grande circuito. Agora com o título de *Evil Dead*, e recopiado para 35 mm, o filme abriu novas portas para Raimi e Campbell.

O próximo trabalho foi financiado por Dino DeLaurentiis e consagrou Raimi, especialmente pela habilidade mostrada com a frenética câmera na seqüência de perseguição a Ash. Foi neste filme que ficou evidente uma das influências infantis cultuadas por Raimi: os filmes dos Três Patetas. Com um humor negro a toda a prova, Raimi enlouquece Ash, que o faz decepar a mão que insiste em jogar pratos na cabeça do herói, além de tentar assassiná-lo. No final, Ash é jogado numa outra dimensão, abrindo a possibilidade para uma terceira parte de *Evil Dead*. Mas, antes que isso acontecesse, a Universal resolveu investir, mas não muito, no talento deste jovem cineasta. O resultado comercial de *Darkman* comprovou que Raimi também sabia fazer certos tipos de filmes sem abandonar seu estilo inconfundível. Aliás,há quem diga que se Batman tivesse sido feito por Raimi, desde o início, ninguém conseguiria superar o herói dos quadrinhos na tela. Seu herói Darkman era uma mistura de diversos personagens em quadrinhos, incluindo o próprio Batman e sua sede de fazer justiça com as próprias mãos.

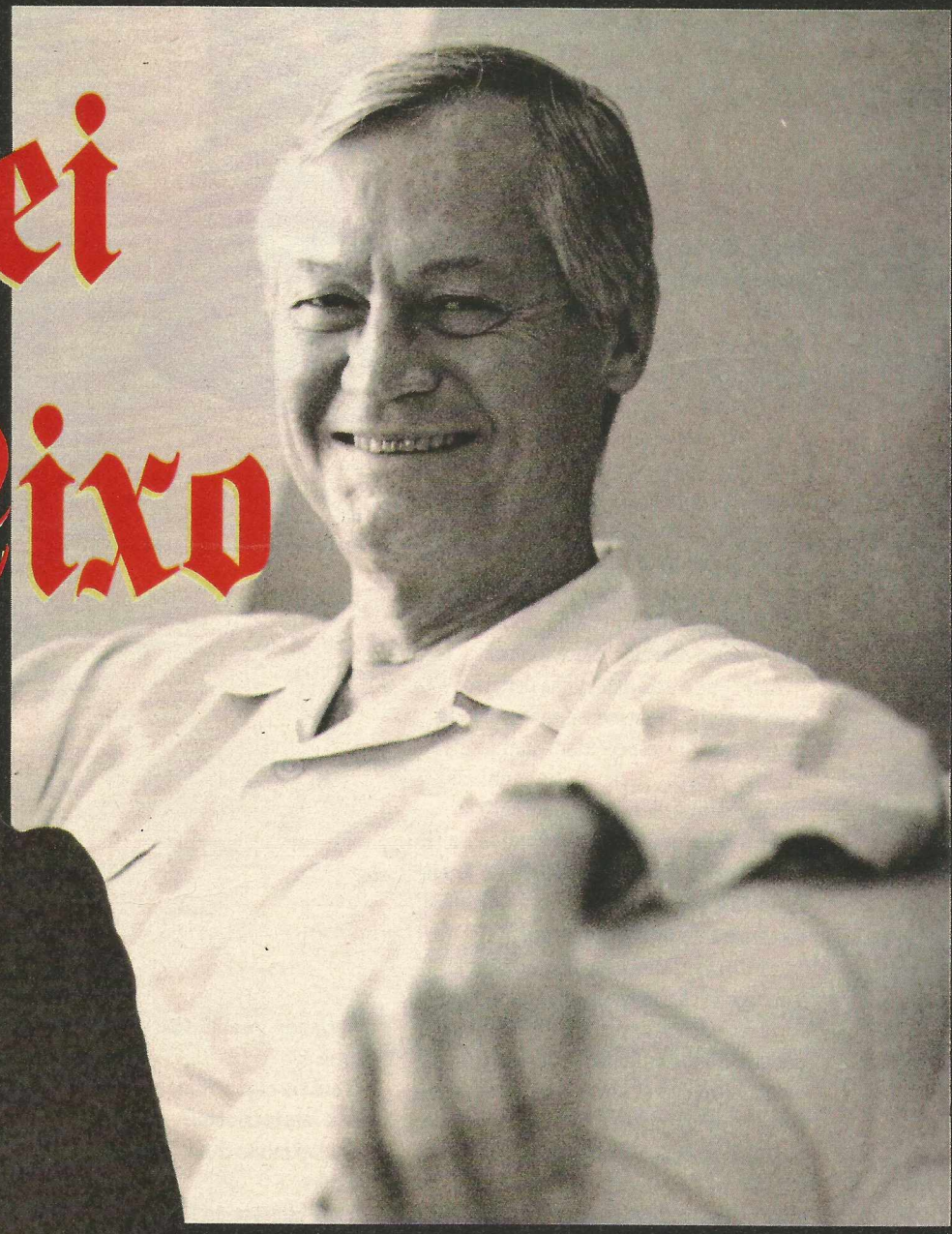
Para a terceira parte de *Evil Dead*, Sam Raimi se reuniu novamente com Bruce, também co-produtor de *Army Of Darkness*. O resultado não poderia deixar de ser sensacional. Imagens frenéticas, ritmo louco e uma criatividade sem igual. Agora, se Raimi faz tudo isso com criatividade e pouco dinheiro, imagine se liberarem a grana...

P.G.P.

ENTREVISTA EXCLUSIVA

ROGER CORMAN

O Rei Do Lixo



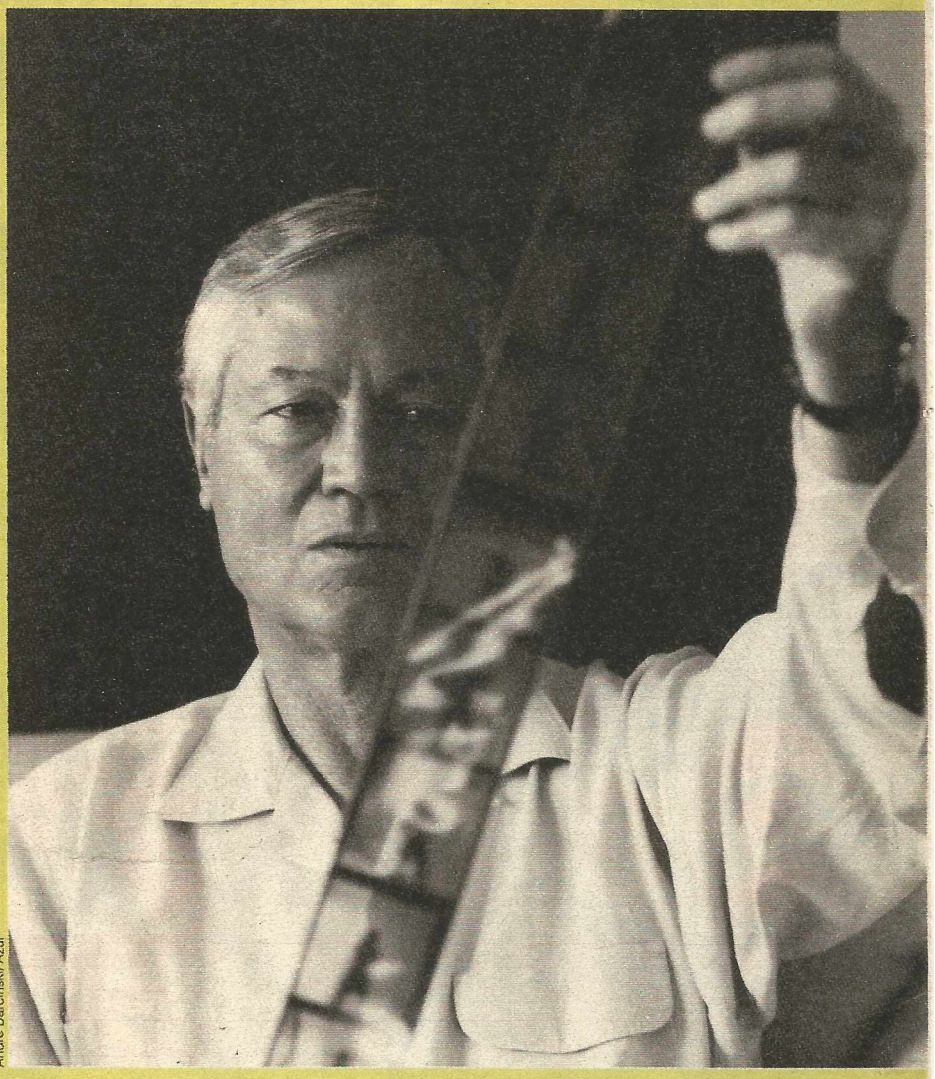
André Baranski/Azul

Warner

Reciclando cenários e remendando sobras, ele provou que nem só de dinheiro é feito o cinema

O Rei Do Lixo

Em seu escritório confortável, o ex-office boy da Twentieth Century Fox, criador de clássicos como *A Pequena Loja Dos Horrores*, *O Corvo* e *Not Of This Earth*, o gênio que deu a primeira chance a Jack Nicholson, Scorsese, Coppola, Peter Bogdanovich, Jonathan Demme e Joe Dante falou a *TERROR & FICÇÃO*.



André Barcinski/ Azul

"Acho que a arte do cinema de terror está em 'sugerir' o suspense. Simplesmente mostrar cabeças decepadas e mutilações é banal. Prefiro coisas desafiadoras."

Você poderia fazer uma comparação entre o cinema de horror que você fazia nas décadas de 50 e 60 e a ficção-científica atual, dos grandes estúdios?

Acho que o cinema atingiu o máximo em termos de sofisticação técnica. Me espanto com a qualidade dos efeitos especiais. Acho que isso representa um avanço e um trunfo para qualquer diretor, que hoje tem possibilidade de fazer filmes com grande apuro visual. Por outro lado, acho que o excesso de efeitos especiais deixou o moderno cinema de ficção-científica "gráfico" demais. Hoje, só se vê nojeira, sangue jorrando, tripas... Deixaram de lado o talento do cineasta e valorizaram demais a parte técnica.

Acho que a arte do cinema de terror está em "sugerir" o suspense, alimentando a imaginação do espectador. Simplesmente mostrar cabeças decepadas e mutilações é banal. Prefiro coisas desafiadoras.

Você acha que essas seqüências de filmes, como *A Hora Do Pesadelo* ou *Sexta-Feira 13* é uma prova dessa "banalização" do cinema de terror moderno?

Sim. *A Hora Do Pesadelo* é um bom exemplo. Conheço Wes Craven, o criador de Freddy Krueger, e acho que o primeiro filme da saga que ele dirigiu é brilhante. A diferença fundamental entre este e os outros filmes da série é que no primeiro o personagem, que é muito interessante, ocupa um papel de destaque. As seqüências se preocuparam demais com os efeitos especiais e esqueceram de explorar o personagem. Visualmente, os filmes melhoraram, mas psicologicamente se deterioraram.

Você acha que as novas gerações de cinéfilos, acostumadas com efeitos especiais impressionantes, gostariam dos filmes que você fez nos anos 50?

Os filmes teriam de ser admirados como representantes de determinada época, levando-se em conta a carência de recursos. Se fossem exibidos hoje, temo que não seriam apreciados porque não são "gráficos" o suficiente.

Você viu algum filme nos últimos tempos que o impressionou?

Fiquei muito chocado com *O Silêncio Dos Inocentes*.

Você aparece no filme, não?

Sim, faço o chefe do FBI! (*Risos*)

E de ficção-científica?

Gostei do *O Exterminador Do Futuro 2*

Foi o filme mais caro da história do cinema, quase US$ 100 milhões...

Sim, mas pelo menos você olha na tela e vê onde foram gastos esses US$ 100 milhões. O tipo de filme que me revolta é aquele em que você não consegue enxergar onde o produtor gastou tanto dinheiro. (Na sua biografia, Corman cita como exemplos *O Portal Do Paraíso* e *Ishtar*).

Que dicas você daria para um diretor estreante que quer fazer filmes com baixo orçamento?

O fundamental é, primeiro, saber quanto você quer gastar. Depois, preparar um roteiro o mais simples possível, que possa ser todo filmado dentro do seu orçamento e que não leve muito tempo para ser filmado. Não adianta nada escrever roteiros mirabolantes, se o seu tempo e dinheiro não serão suficientes.

Você revelou muitos diretores de talento, como Coppola, Scorsese, Peter Bogdanovich... Hoje, você ainda dá chance para novos diretores?

Sim. Se a pessoa chega com uma boa idéia, e achamos que ela tem jeito para a coisa, procuramos aproveitá-la aqui na empresa. Geralmente, novatos não começam como diretores, mas como assistentes de edição ou roteiristas. depois de trabalhar em coisas bem diferentes, para ter uma idéia geral do que é fazer cinema, ela pode ganhar uma chance na direção.

Você acha que as escolas de cinema ainda são um bom caminho para novos diretores?

Sim. Não é o único caminho, mas é um excelente começo. Por exemplo, Francis Ford Coppola, antes de trabalhar como montador e assistente de direção para mim, freqüentou escolas de cinema. Jonathan Demme, não. Senti que, por causa disso, Francis tinha uma facilidade maior em aprender os segredos da profissão. Jonathan aprendeu, mas levou bem mais tempo.

Voltando aos anos 50: qual o filme que você mais gosta, entre os que dirigiu?

Deus, sempre me perguntam isso! (*Risos*) Toda vez que penso nisso, tenho uma resposta diferente, pois depende muito do meu estado de espírito. Hoje, diria que os filmes que mais gosto são *Intruder* e a série de filmes inspirados no Edgar Allan Poe.

Você gostou da refilmagem que o Frank Oz fez de *A Pequena Loja Dos Horrores*?

Sim. Gostei muito da peça, também. Ficou bom como musical. É engraçado, mas, apesar de ser uma comédia, não vi tanta gente rindo no cinema, e vi muitos assistindo compenetrados. Acho que Frank conseguiu misturar bem os efeitos especiais e sua qualidade como diretor.

E o remake de *Not Of This Earth*, com a Traci Lords?

Bom, (*não muito empolgado*) achei bom. Jim (Wynorski) fez uma mistura de comédia e terror... Foi um bom trabalho.

Quando você lê uma entrevista com algum cineasta novo e o cara diz que foi influenciado por você, como se sente?

Muito bem. Sabe, eu estou nesse ramo há muito tempo. Também fui influenciado pelos diretores que vieram antes de mim.

Mas você acha que criou um estilo?

Digamos que ajudei a criar um estilo. A arte cinematográfica é tão vasta, com tanto a ser explorado, que acho que ninguém pode se vangloriar de ter criado um estilo sozinho. Você sempre acrescenta um pouco do que sabe naquilo que já conhece, e vai melhorando, até ficar do jeito que você quer. *A.B.*

FRANKENSTEIN - O MONSTRO DAS TREVAS

Warner

CORMAN EM VÍDEO

Diamantes Do Pântano (*Swamp Women/Cruel Swamp*), 1955. Com Michael Connors e Marie Windsor. VCR.

A Lei Dos Brutos (*The Gunslinger*), 1956. Com John Ireland e Beverly Garland. Globo Vídeo.

Muralhas Do Pavor (*Tales Of Terror*), 1962. Com Vincent Price, Peter Lorre e Debra Paget. Globo Vídeo.

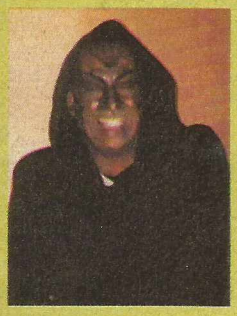
O Castelo Assombrado (*The Haunted Palace*), 1963. Com Vincent Price, Debra Paget e Lon Chaney Jr.. Globo Vídeo.

Sombras Do Terror (*The Terror*), 1963. Com Boris Karloff e Jack Nicholson. Vídeo Arte.

Os Cinco De Chicago (*Bloody Mama*), 1970. Com Shelley Winters, Robert de Niro e Bruce Dern. Globo Vídeo.

Frankenstein , O Monstro Das Trevas (*Frankenstein Unbound*), 1990. Com John Hurt, Raul Julia, Bridget Fonda, Jason Patric. Warner Home Vídeo.

O Rei Do Lixo



Em 1948, a Suprema Corte americana acabou com o monopólio da distribuição de filmes para cinema, mantido há muito pelas grandes companhias cinematográficas. Os grandes estúdios, que haviam experimentado anos de euforia e lucros astronômicos durante a década de 40, se viram obrigados a vender suas cadeias de salas por todo o país. Isso deu chance para que pequenas empresas emergentes pudessem entrar na disputa de mercado.

Enquanto isso, um jovem de 22 anos largava o emprego de engenheiro numa firma automobilística e resolvia trabalhar de office boy na Fox. Seu nome: Roger Corman.

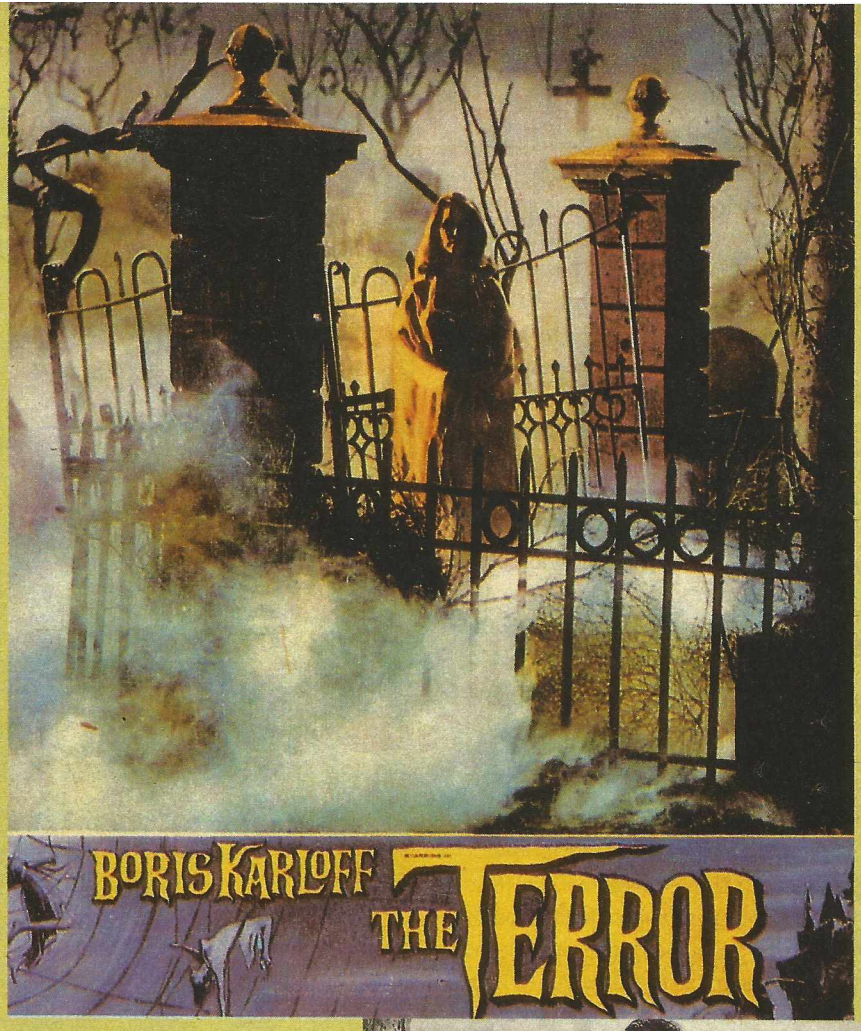
Aliando seu talento de cineasta a um incrível tino comercial, Corman se tornou o que os americanos chamam de "self made man", um investidor que lutou sozinho, que cresceu do nada. Ele dirigia seus filmes com orçamentos baixíssimos, usando atores amadores e muita criatividade para reconstituir cenas históricas ou criar cenários futuristas a partir do lixo.

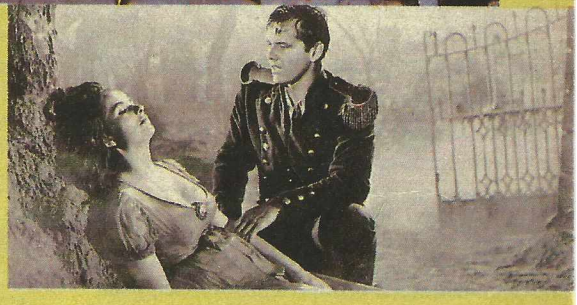
A Segunda Guerra mal havia acabado. Os Estados Unidos viviam o apogeu do medo comunista e do pânico nuclear. Uma época muito propícia aos filmes de terror e ficção-científica (sobre este tema, uma leitura fundamental é *Dança Macabra*, de Stephen King).

E assim foi. O primeiro filme de Corman, *The Monster From The Ocean Floor*, aventura sobre um ser subaquático que ataca banhistas, custou US$ 12 mil e lucrou US$ 100 mil.

Durante os anos 50, fez filmes como *Attack Of The Crab Monsters* (*A Ilha Do Pavor*), de 1957, em que um caranguejão come cientistas numa ilha abandonada e "chupa" a inteligência dos caras, e *Wasp Woman* (*A Mulher-Vespa*), de 1959, em que um inocente tratamento de beleza feito à base de mel transforma uma mulher numa vespa gigante.

Em 1960, Corman dirige *A Pequena Loja Dos Horrores* em dois dias e uma noite, a um custo de US$ 35 mil. No filme trabalha Jack Nicholson, um dos astros que seriam descobertos depois de passar pelas mãos do diretor. Nessa lista estão praticamente todos os grandes cineastas





Em *O Terror* (63), Corman dirigiu Bóris Karloff e Jack Nicholson (ao lado). Abaixo, um monstrolão de *Attack Of The Crab Monsters* (*A Ilha Do Pavor*).

e roteiristas do cinema atual: Coppola, Scorsese, Demme, Bogdanovich, Joe Dante, além de atores como Dennis Hopper, Charles Bronson, Ray Milland e Dick Miller.

Corman não tinha dinheiro, mas tinha imaginação de sobra. Em 1960, fez dois filmes, *O Corvo* e *O Terror* (ambos da famosa série inspirada em histórias de Edgar Allan Poe), usando os mesmos cenários, "para não desperdiçar aquele visual lindo".

No mesmo ano, filmando *Atlas* na Grécia, usou o máximo da improvisação: para uma cena de batalha, tinha pedido ao exército grego um grupo de 500 figurantes. Na hora, só apareceram cinqüenta. Corman teve de fazer apenas planos fechados, para não dar a real dimensão do tamanho da tropa, e inventar na hora um diálogo em que um comandante perguntava: "Não vai ser difícil derrotar o inimigo com tão poucos homens?" "Sim", respondia o outro, completando: "Não é o número de guerreiros que importa, mas sua fibra".

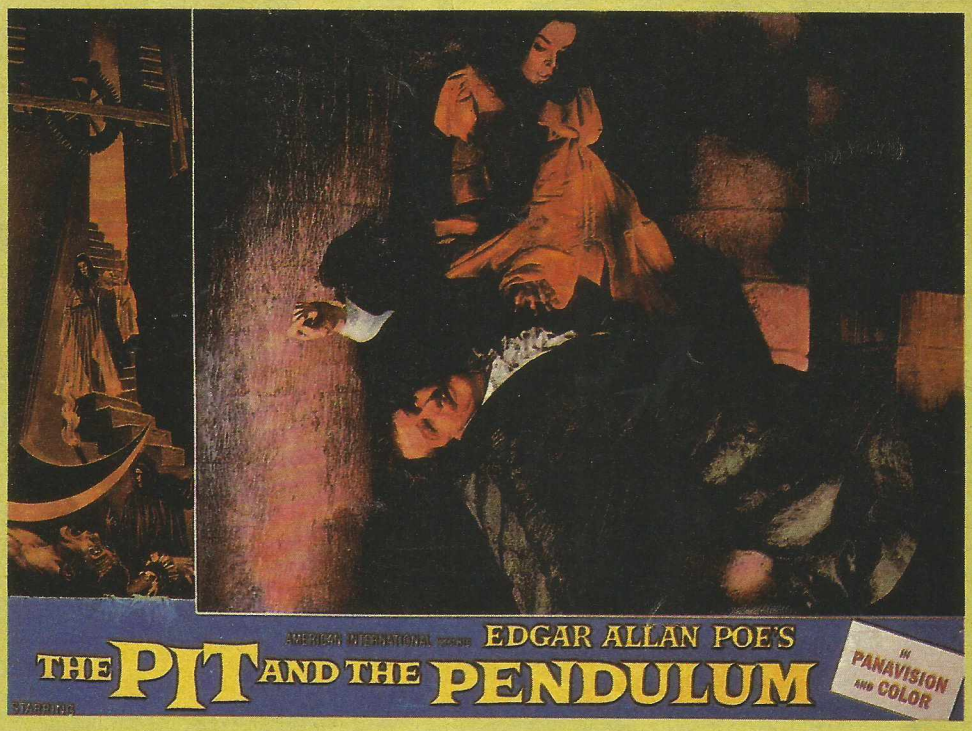
No final dos anos 60, época da explosão da contracultura nos EUA, Corman fez *Wild Angels* e *Viagem Ao Mundo Da Alucinação* (*The Trip*). Para o primeiro, estrelado por Peter Fonda e Nancy Sinatra, contratou Hell's Angels de verdade, para dar mais realismo à história.

Como produtor, matou a pau. *Death Race 2000* (68), de Paul Bartel, *Boxcar Bertha* (72) e *Piranha* (78) de Joe Dante são bons exemplos de filmes que levam o estilo Corman: baixo orçamento e muita criatividade.

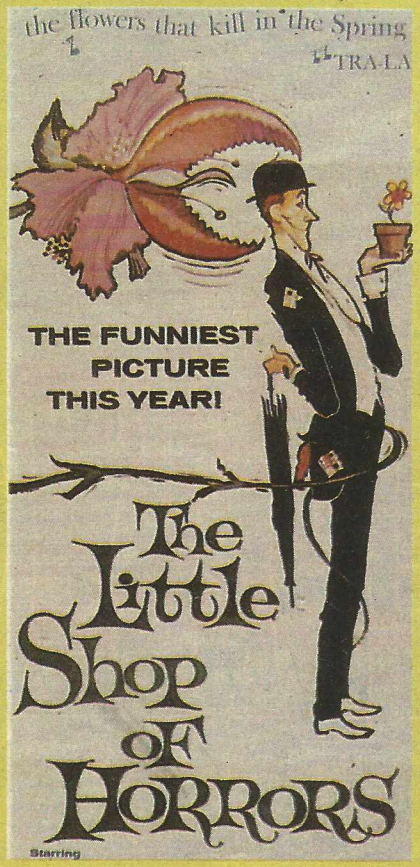
A autobiografia de Corman se chama *How I Made A Hundred Movies In Hollywood And Never Lost A Dime* (Como Fiz Cem Filmes Em Hollywood E Nunca Perdi Um Centavo). O título é mentiroso. Corman não fez cem filmes. Dirigiu cerca de cinqüenta e produziu outros 250. Desses 300, menos de vinte deram prejuízo. Os outros 280 renderam muitas vezes mais que seu custo.

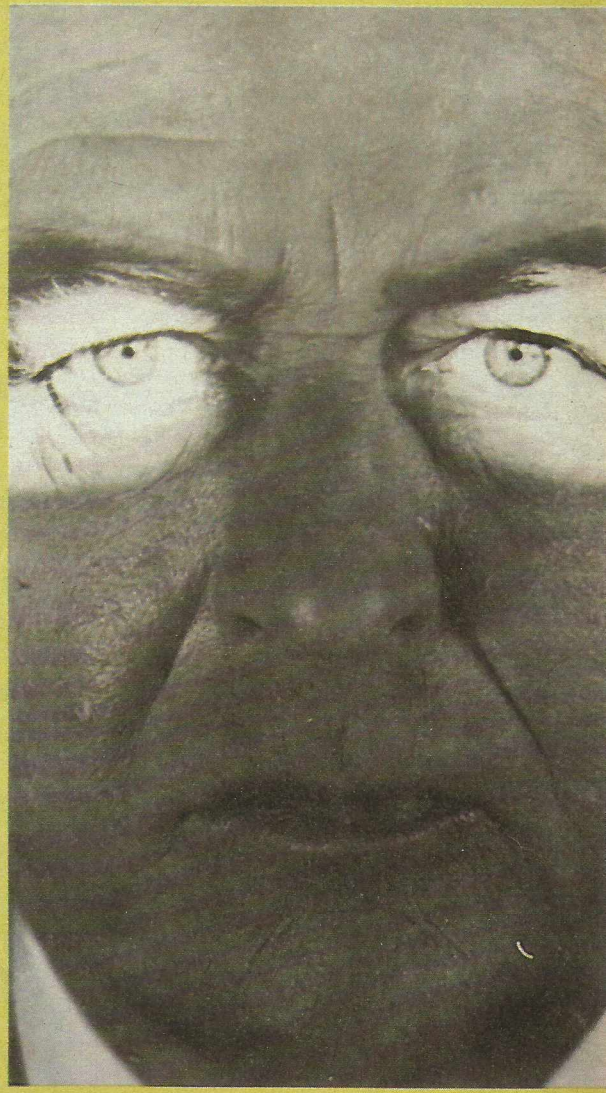
Assim Corman ficou rico. Hoje, aos 66 anos de idade (26/04/26, em Detroit), o pai do cinema B é dono de uma companhia independente de cinema, a Concorde. Num confortável prédio em Los Angeles, o simpático coroa comanda uma jovem equipe de diretores, montadores e roteiristas, que ganha a vida fazendo filmes baratos de ficção-científica e ação. Títulos como *Watchers* e *Innocent Blood*. Despretensiosos, divertidos, como tudo que Corman fez na vida.

ANDRÉ BARCINSKI

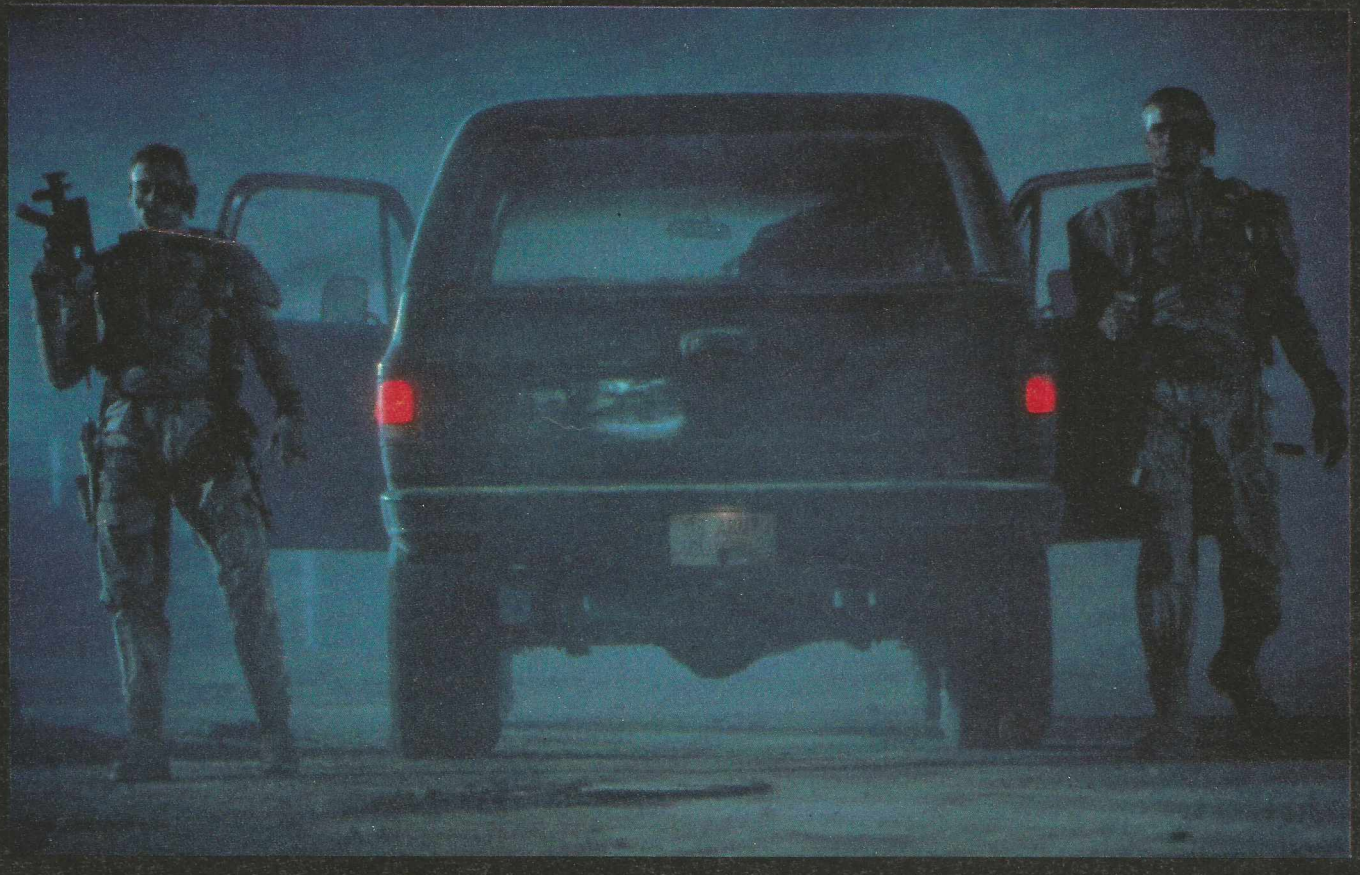


Acima, Vincent Price em *A Mansão Do Terror* (*The Pit And The Pendulum*), Ray Milland em *O Homem Dos Olhos De Raio-X* (ao lado) e o cartaz da versão original de *A Pequena Loja Dos Horrores*





SOLDADO UNIVERSAL



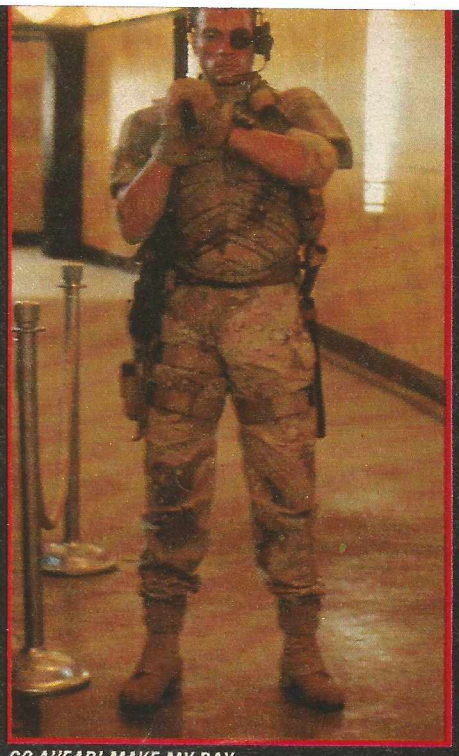
ESTERÓIDES CIBERNÉ

Os mais cínicos acharam em *Soldado Universal* o filme de ação ideal para os tempos de recessão: "dois parrudos armados e de forte sotaque pelo preço de um", sumarizou uma resenha, obviamente alfinetando os egos (e os cachês) de Jean-Claude Van Damme e Dolph Lundgren, os astros do filme, com uma comparação pouco lisonjeira a Arnold Schwarzenegger. Não chega a ser exagero. De fato, existem os paralelos entre este filme e, digamos, um *Exterminador Do Futuro 2*.

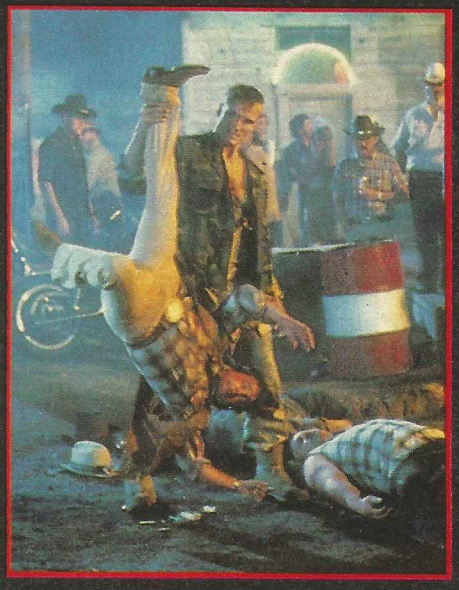
No sci-fi *Soldado Universal* vê-se o confronto entre duas máquinas de luta — participantes de um projeto secreto das Forças Armadas americanas que transforma em cyborgs ex-combatentes do Vietnã dados como mortos 25 anos antes — quando suas memórias mais antigas ressuscitam uma velha rivalidade. Alguém lembra dos dois cyborgs (um bom e um mau) lutando em *Exterminador 2*? É o mesmo em *Soldado Universal*, com o semi-humano de Van Damme numa posição semelhante a de Arnold, enquanto o vilão de Lundgren lembra o T-1000.

Mas não se trata de um pastiche sem mérito próprio. Cercado dos melhores valores de produção de toda sua carreira até aqui, Van Damme demonstra um promissor senso de humor. Dolph também, exagerando a maldade de seu personagem, dado a colecionar as orelhas de suas vítimas.

José Emilio Rondeau, de Los Angeles

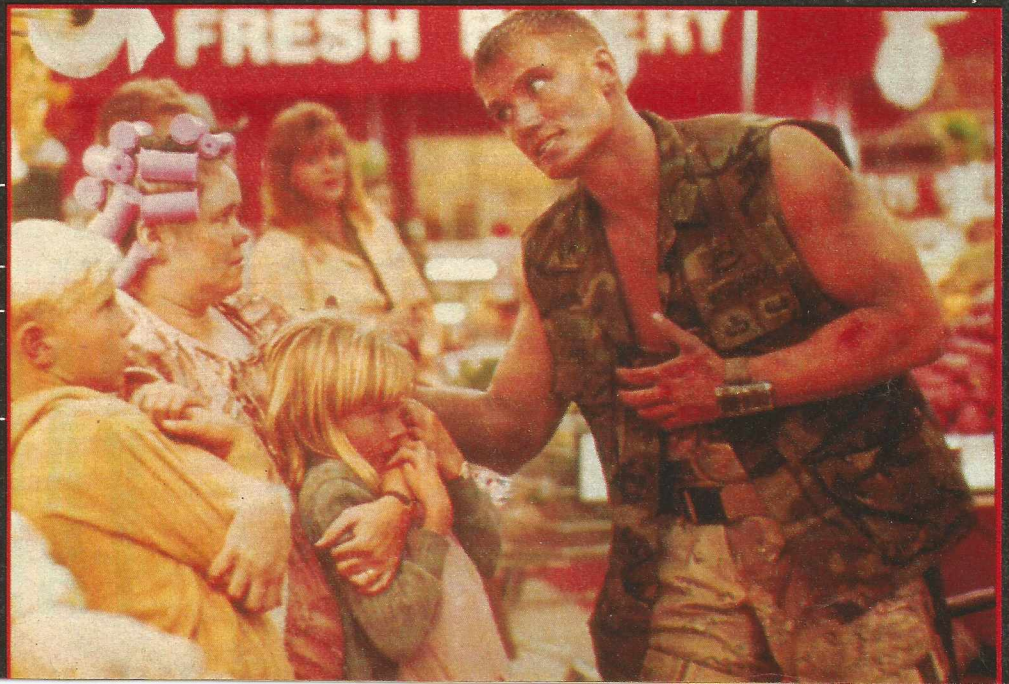


GO AHEAD! MAKE MY DAY



DOLPH GOSTA DE BRINCAR DE IO-IO... E NÃO PERDOA VELHAS NEM CRIANÇAS

TICOS



Você se vê primeiro como um atleta ou como um ator?

As pessoas que me conheceram como atleta agora estão começando a me valorizar como ator. Aos poucos, porque estou me graduando, de filmes baratos de caratê para grandes produções. Para mim, está sendo um passo adiante.

Você vê paralelos entre a sua carreira e a de Arnold Schwarzenegger? Você, como ele, é um atleta europeu, musculoso, com forte sotaque, que se transferiu para Hollywood. O timing parece perfeito: na hora em que a carreira dele se solidificou ...

Não tem timing, não. Maurice Chevalier veio para cá com um sotaque também. Antigamente era Christopher Reeves quem fazia filmes cheios de músculos, como os de Arnold... quer dizer, sempre vai haver comparações.

Quando cheguei aqui disseram que eu era o novo Bruce Lee. Comecei a fazer um pouco de sucesso e virei o novo Chuck Norris. Agora sou o novo Arnold Schwarzenegger. Daqui a mais um tempo, sei lá, vou virar a nova Gina Lollobrigida (*risos*). Então estou aceitando as comparações, embora ache que eu seja mais romântico que Arnold.

Falou-se que você teria um planejamento de carreira para ser completo em cinco anos. Como é esse plano? Quando ele começou a ser cumprido?

Começou com *Duplo Impacto*, meu primeiro filme, como se diz no business, arriscado: eu fazendo o papel de irmãos gêmeos, trabalhando com um orçamento pequeno. E foi um sucesso: foi minha maior bilheteria até hoje. Assinei contrato para fazer *Soldado Universal* antes de *Duplo Impacto*, dois anos atrás. Por causa do sucesso de *Duplo Impacto*, resolvemos acelerar a produção de *Soldado Universal*. E acho que fizemos um bom filme: ele vai render na América 35% a mais que *Duplo Impacto*.

O próximo filme, *Pals*, é um grande desafio para mim: tem bastante ação, mas também tem bastante representação. É um remake de *Shane*, mas no tempo presente. Eu numa *love story*, com crianças, família. Bons diálogos. E um script de Joe Ezsterhas.

É um tipo de filme diferente do que fiz até agora. É um risco que estou correndo, mas pelo menos estou tentando. Não quero ficar preso aos filmes de ação.

Depois vou fazer *D'Artagnan*: comédia, romance, *madam*, sotaque francês, cavalos, espadas, na Europa.

Estou estudando também um projeto de Jon Peters (co-produtor de *Batman* e *Batman, O Retorno*), sobre dois policiais — um, americano, e o outro, europeu — que se juntam para prender um assassino em série que está matando prostitutas. Para isso, os policiais precisam se vestir de mulher. Já me imaginou vestido de mulher? Parece um projeto muito interessante.

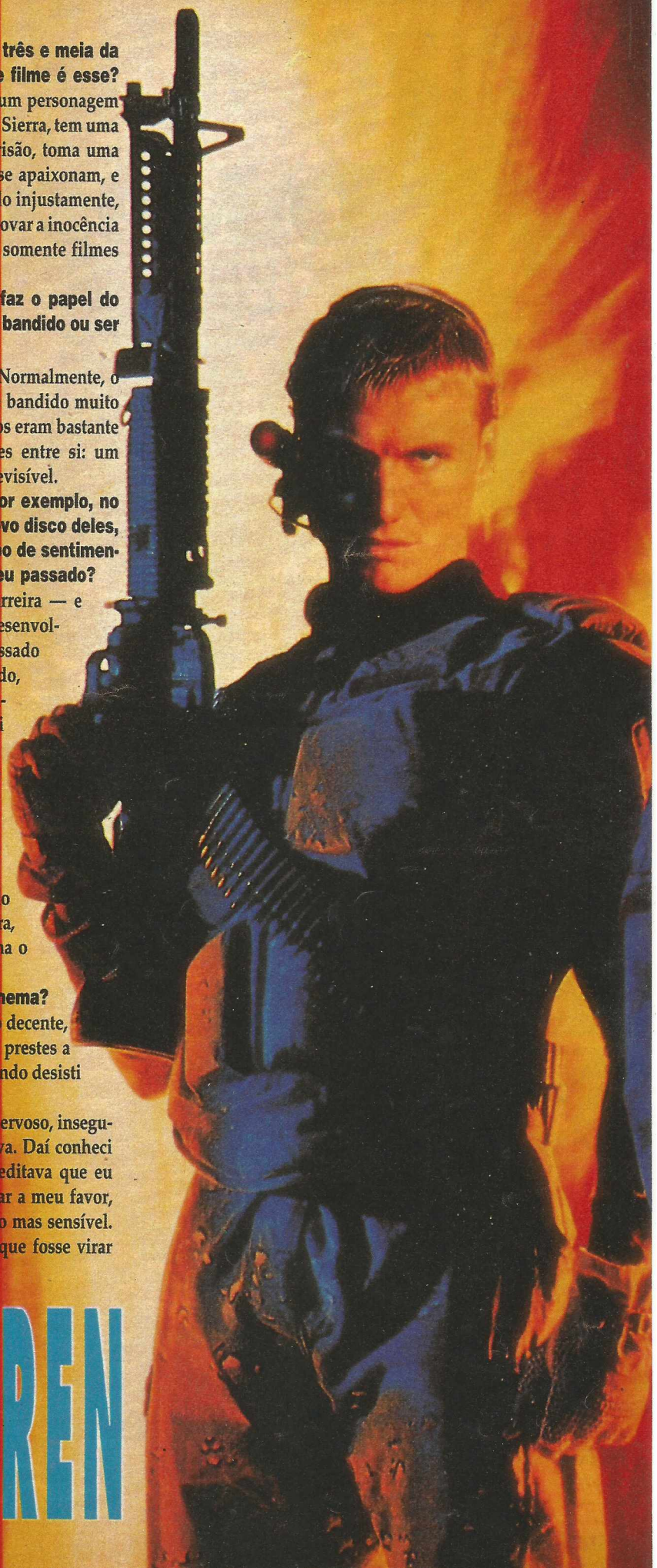
Depois vou dirigir um filme de época, passado na China nos anos 30. É como um remake de *Ben-Hur*, mas com caratê. Quero mostrar as boas artes marciais de uma forma positiva, porque os pais tendem a achar que caratê é violência, mas o caratê é feito para proteção, não para lutar. É um filme que estou devendo ao mundo do caratê.

Então, serei como uma bola de tênis, pulando daqui para ali.

No começo, foi muito difícil para mim aqui nos Estados Unidos. Ainda é, mesmo no meu nível. Todo dia você tem de lutar. E acho que é bom assim. É a lei da selva: os fracos desaparecem e os fortes permanecem.

VAN DAMME

DOLPH LUNDGREN



Você chegou no meio da noite de hoje a Los Angeles, às três e meia da manhã. Disseram que você estava filmando no deserto. Que filme é esse?

Chama-se *Joshua Tree*. É um filme de aventura, mas eu faço um personagem meio Humphrey Bogart. O filme é vagamente inspirado em High Sierra, tem uma premissa semelhante: é sobre um presidiário que escapa da prisão, toma uma garota como refém, sem saber que ela é uma policial. Os dois se apaixonam, e descobre-se mais tarde que, na verdade, ele havia sido condenado injustamente, vítima de uma armação, e os dois, ele e a garota, precisam agora provar a inocência dele. É um passo adiante para mim. Eu não quero ficar fazendo somente filmes de ação o resto da vida.

Você seria o mocinho, então, quando geralmente você faz o papel do vilão. Para quem já foi He-Man e Drago, o que é melhor, ser o bandido ou ser o mocinho?

He-Man (*risos*), ele era tão bonzinho que dava nojo (*risos*). Normalmente, o melhor é ser o mocinho. A não ser que você tenha um papel de bandido muito interessante. Em *Rocky IV* e em *Soldado Universal* meus bandidos eram bastante interessantes, eram personagens memoráveis. E são diferentes entre si: um (Drago) é previsível. O outro (o sargento Andrew Scott) é imprevisível.

Pode-se fazer um paralelo entre um ator e um músico, por exemplo, no sentido de que quando o público vê o novo filme ou ouve o novo disco deles, ambos os artistas já estão em outra. Você passa por esse tipo de sentimento, de estar sempre sendo avaliado, de certa forma, pelo seu passado?

Às vezes é frustrante. Especialmente no começo da sua carreira — e considero que minha carreira ainda está começando — você se desenvolve muito rapidamente, e eu fico agora vendo coisas que fiz no passado e penso: "Como é que fiz uma coisa dessas? Como eu era estúpido, nunca mais repito isso". E não é apenas um sentimento de arrependimento, não é isso. É também um espanto: "Como é que consegui fazer isso, eu não sabia nada".

No caso de *Soldado Universal*, acho que vai resistir a esse teste do tempo. Para o atual estágio da minha carreira, vai ser um tonificante. Eu não tenho tido um sucesso americano há muito tempo. E é gostoso saber que se está num filme que pelo menos fará um tremendo barulho.

Não é fácil, para fazer um paralelo com o esporte, ganhar um título mundial na sua primeira competição. Você se arrebenta na primeira, na segunda, na terceira vez. Depois você volta, preparado, e ganha o título.

Como foi sua transição da engenharia química para o cinema?

Quando cresci, meu pai queria que eu arrumasse um emprego decente, então foi o que tentei: estudando engenharia química. Eu estava prestes a fazer o doutorado no Massachusetts Institute of Technology, quando desisti da engenharia, nove anos atrás.

Comecei a trabalhar como modelo. Era terrível como modelo, nervoso, inseguro, mas mesmo assim aquele trabalho me divertia, me estimulava. Daí conheci esse professor de artes dramáticas, Warren Robertson, que acreditava que eu tinha em mim uma combinação incomum, que poderia funcionar a meu favor, que poderia dar certo em Hollywood: eu era um cara grandalhão mas sensível. Não funcionou da maneira que eu esperava (*risos*). Eu achava que fosse virar Cary Grant da noite para o dia (*risos*). Mas eu chego lá.

Neil Gaiman

O Mestre dos So

O inglês Neil Gaiman é o cara que fez da Morte uma super-heroína. Só isso já teria garantido seu lugar na história dos quadrinhos. Mas Gaiman fez ainda mais. Colocou Deus em uma de suas histórias, fez o Diabo trocar seu trono no Inferno por uma cadeira de praia na Austrália. E tomou um super-herói esquecido, Sandman (criado pelo roteirista Gardner Fox em 1939), fazendo dele um dos personagens de maior sucesso dos quadrinhos. Um super-herói que é uma espécie de deus e pode ser muito cruel. *Sandman*, que no Brasil é publicado pela Globo, é história de super-heróis, terror, fantasia. Tudo ao mesmo tempo. Nesta entrevista ao jornalista Whitley O'Donnel, da revista norte-americana *Comics Interview*, Gaiman fala de Sandman, de suas minisséries *Orquídea Negra*, *Livros Da Magia* e seus novos projetos.

Bem, eu sei que você começou como jornalista. Qual foi a conexão entre o jornalismo e o seu primeiro trabalho nos quadrinhos?

Não havia realmente uma conexão, exceto que eu queria escrever histórias em quadrinhos. Tinha uma certa vantagem nisso, eu era um dos poucos jornalistas em Londres escrevendo a respeito de HQ, talvez o primeiro. Acho que fui quem primeiro escreveu artigos sobre coisas como *Watchmen* e *Cavaleiro Das Trevas* na Inglaterra . Não era um jornalista muito bom, e estava contente de cair fora da profissão. O que queria fazer originalmente, era HQ, isto quando tinha 14., 15 anos. Consultei meu orientador vocacional na escola e ele disse que eu deveria fazer contabilidade. Eles não sacavam nada. Então me desinteressei de HQ.

Não havia nenhuma HQ sendo escrita para mim, e não fiz nada até que vi o que Alan Moore estava fazendo no Monstro do Pântano em 1983. De repente alguém estava escrevendo uma HQ para mim, trazendo de volta todo o desejo que sempre tive em escrever quadrinhos. O primeiro gibi que fiz foi a graphic novel *Violent Cases*, para a editora Titan, da Inglaterra. Dave McKean e eu estávamos quase na metade com *Violent Cases* , quando escutamos que Karen Berger e Dick Giordano (editores da DC Comics) estavam caçando novos talentos. Consegui o número do telefone de Dick, fomos lá e...

Foram você e Dave?

Era eu e o Dave. Mostramos as coisas que estávamos fazendo e eles disseram: "Nós amamos isso. O que vocês querem fazer?" Comecei a listar os personagens e eles disseram "Não, já pegaram." Aí comecei a listar personagens realmente obscuros e eles falaram: "Não, já tem alguém fazendo isso". No desespero eu disse, "Black Orchid (Orquídea Negra)" e Karen disse, "Black Hawk Kid (Menino Águia Negra)? Quem é ele?". Foi quando descobri que tínhamos conseguido.

Você conseguiu o máximo em obscuridade possível.

Exatamente. Tinha que ser isso ou Brother Power the Geek ou Element-Girl.

Você já tinha em mente um roteiro para *Orquídea Negra* ou foi só um tiro no escuro?

Nossa, foi um supertiro no escuro. A Orquídea Negra tinha sido esquecida. Ela teve três publicacões na *Aventure Comics* em 1973, e daí saiu em algumas edições da *Phanton Stranger*, desaparecendo depois. Era um enigma absoluto: não tinha origem, não tinha identidade secreta. Apenas uma moça púrpura fantasiada que se infiltrava numa organização criminal, voava para longe e as pessoas falavam "pô, as balas não penetram essa dama voadora!" Ela fez isso três vezes, e isso foi tudo. Tchau, tchau, Orquídea Negra.

Dave já sabia que estava metido nesse projeto?

Nós fomos até o bar do hotel após eles se decidirem por Orquídea Negra e Dave olhou para mim e disse: "Onde você me enfiou? Será que terei que desenhar duzentas páginas de besteirol?" Eu disse que gostaria de fazer algo sobre a Floresta Amazônica e que a ação teria de acontecer lá. Fiquei pensando bastante no trem à caminho de casa, tentando desesperadamente descobrir alguma coisa que pudesse fazer de Orquídea Negra algo interessante.

O que foi que você idealizou?

A maneira que o fluxo de pensamento pintou foi algo como: "O que há de interessante sobre a Orquídea Negra?" Eu achava que sua roupa era legal, uma fantasia púrpura, e o nome Orquídea Negra, e essas flores que ela jogava do céu. E achava que talvez sua roupa fosse uma planta ou uma flor. Aí pensei, "talvez ela seja uma flor!"

Foi sua a idéia de introduzir alguns personagens do Universo DC na história, ou foi sugestão dos editores, na esperança de salvar o gibi?

Não foi nada da DC, partiu de mim. Acho que foi a combinação do excitamento de estar sozinho numa loja de doces, mas também foi uma decisão comercial. Não foi uma decisão do ponto de vista de vender ao público, mas sim de vender a história à DC. Essa foi a razão de nós não aparecermos lá com algo que era inteiramente nosso para tentar vender à DC. O que nós fizemos foi pegar um personagem velho da DC e dizer, "Vocês serão donos do projeto, e nós iremos colocar esses personagens seus na história".

Por acaso você seguiu algumas das idéias do Asilo Arkham como ele foi originalmente apresentado por Alan Moore no Monstro do Pântano? Você, Alan e Grant Morrison gostaram de usar o Arkham e seus residentes.

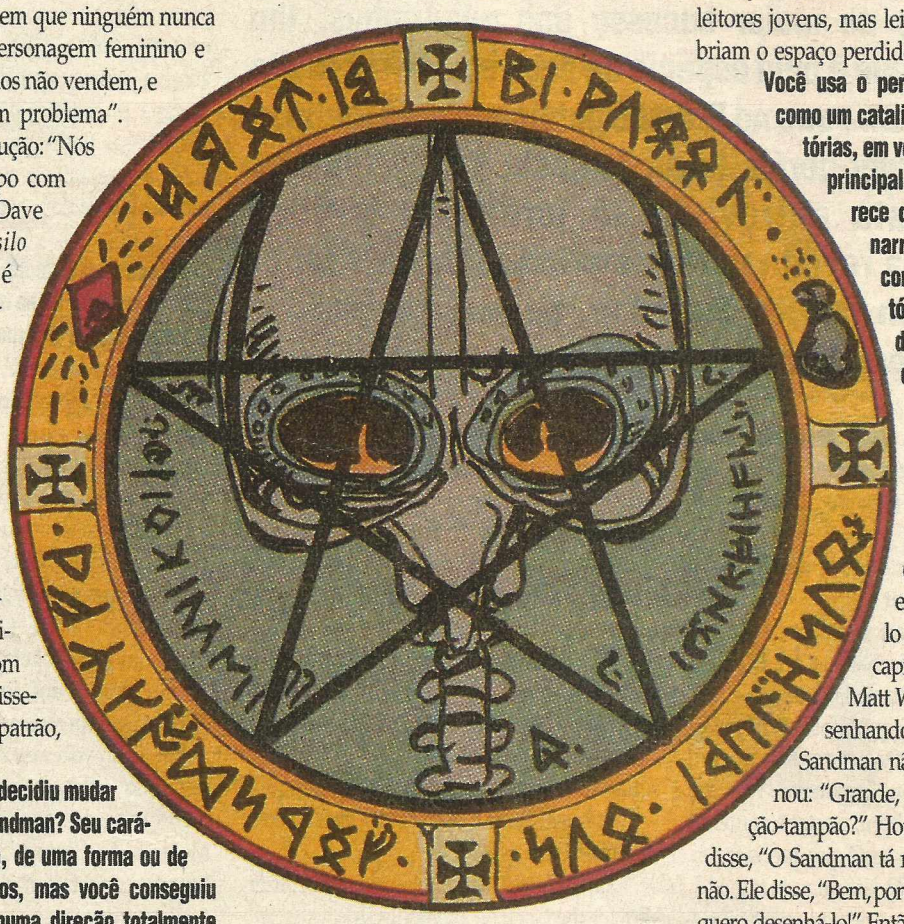
Acho que isso foi independente de nós três. Eu tinha já escrito a parte dois de *Orquídea*, em que tinha a cena no Arkham, e me lembro de estar em alguma festa, e Grant estava lá. Disse a ele: "Ei, escrevi essa grande cena no Asilo Arkham, e é um lugar maravilhoso! Acho que vou fazer uma graphic novel lá!" Grant aparentou não gostar muito da idéia e disse (imitando Morrison): " já estou fazendo um projeto para uma graphic novel sobre o Asilo, em que os lunáticos tomam conta do lugar e mandam o Batman para lá". Eu disse, "Tá legal, então, você faz".

Não estava querendo tirar o Grant da jogada, nem penso que o Grant estava querendo me tirar dessa. A atração pelo Arkham é pelo fato de ser o lado escondido do universo DC.

É como uma linda pedra com todos os heróis, aí você levanta a pedra e essas coisas saem rastejando. O Arkham é o lugar onde todos esses seres rastejantes se escondem.

Em que ponto a DC discutiu com vocês sobre um projeto após *Orquídea Negra*?

O que aconteceu foi que nós começamos a pensar no próximo projeto por causa da falta de fé da DC em *Orquídea Negra*. Eu já tinha escrito a parte dois e Dave estava desenhando a parte um quando eles nos ligaram e disseram: "Há um problema, vocês são dois caras que nunca ninguém ouviu falar, num gibi de um personagem que ninguém nunca ouviu falar, é um personagem feminino e personagens femininos não vendem, e agora nós temos um problema". Mas eles tinham a solução: "Nós vamos dar um tempo com *Orquídea Negra*. O Dave pode fazer o *Asilo Arkhan*, porque é Batman e todo mundo vai comprar, aí todo mundo vai saber quem o Dave é. Você pode escrever um gibi mensal, então quando soltarmos *Orquídea Negra* no mercado, os consumidores irão lê-lo". Nós não nos sentimos confortáveis com a imposição, mas dissemos, "Você é o meu patrão, OK."



Em que ponto você decidiu mudar a personalidade do Sandman? Seu caráter tem sido o mesmo, de uma forma ou de outra, por muitos anos, mas você conseguiu levar esse conceito numa direção totalmente diferente.

O que aconteceu foi que eu e Dave estávamos trabalhando em *Orquídea Negra*, que era bastante linear, apoiado na realidade. Tentamos imprimir uma qualidade de cinema, de maneira que todos os personagens fossem baseados em referências fotográficas. Quando nos perguntaram como era nosso próximo projeto, eu disse, "Seria interessante fazer algo o mais longe possível de *Orquídea Negra*. Que tal fazer algo totalmente ambientado em sonhos? Vocês já têm esse personagem dos anos 70, o Sandman".

A versão de vida curta de Jack Kirby?

É isso aí. Eu disse que podíamos fazê-lo, de maneira realista. O personagem era estúpido e as histórias também eram estúpidas, mas amei o conceito de alguém que realmente vivia em sonhos. Isso foi mencionado a Karen e, alguns meses depois, ela me perguntou se não gostaria de fazer um gibi mensal. Eu não tinha pensado no Sandman como um gibi mensal, mas ela falou "E se for o Sandman? Por que você não faz um gibi mensal? Não faça o Sandman do Kirby. Faça um inteiramente novo." Isso foi o que aconteceu, e aí fiz o que fiz.

Você conseguiu criar um conceito bem legal, até o ponto em que te permitiu fazer quase tudo que você queria com o trabalho.

Achava que faríamos oito edições e, após a oitava edição, alguém da DC iria me ligar e dizer "É um hit de crítica, mas está vendendo vinte mil ao mês. Nós manteremos até completar um ano, depois cancelaremos o projeto." Fiz até a oitava edição, e aí estava vendendo mais que qualquer título de horror da DC, e continua assim. Ainda vende uns vinte ou trinta mil exemplares a mais que qualquer coisa comparável publicada pela DC nos últimos anos.

Sentei e dei uma olhada no que tinha feito até então, e o que eu queria fazer com o resto disso. Havia bastante coisa que os fãs gostaram nas primeiras oito edições, e cheguei a duas conclusões: poderia voltar a fazer mais material sobre o que os fãs gostaram, ou poderia mudar radicalmente e fazer as coisas que estava a fim de fazer na época.

Foi o caminho que você decidiu seguir.

Sim, decidi que não queria ficar estagnado numa coisa só, queria ficar em movimento e, se ninguém gostar, o público irá se afastar e tudo bem, nós iremos entrar pelo cano. Bem, e daí? É a minha história, e a levo aonde quer que eu queira. Foi isso o que fiz, e o que aconteceu foi que perdi alguns leitores no ponto onde começamos a "Casa de Bonecas" —, as vendas caíram naquele ponto, mas daí começou a subir de novo. Perdemos alguns leitores jovens, mas leitores mais velhos cobriam o espaço perdido.

Você usa o personagem de Sandman como um catalizador para as suas histórias, em vez de ser o personagem principal. Freqüentemente parece que ele é usado como narrador, aparecendo no começo e no final da história, mas permanecendo fora do palco o resto do tempo.

No número 20, ele nem aparece! Mas em "Estação das Brumas" ele é o centro do espetáculo. Eu estava começando a sentir falta dele, então decidimos trazê-lo de volta. Ele passa um capítulo fora, apesar disso. Matt Wagner, que estava desenhando a edição na qual o Sandman não aparecia, me telefonou: "Grande, eu vou fazer essa edição-tampão?" Houve uma pausa , e ele disse, "O Sandman tá nessa?", e eu disse que não. Ele disse, "Bem, ponha ele nessa, porque eu quero desenhá-lo!" Então ele está lá só por um painel. É verdade também que há um nível em que Sandman foi um meio de contar histórias.

Você considera essas HQs curtas como um meio para você carregar sua bateria entre histórias maiores e mais longas?

Não, é que tem idéias de histórias que não posso usar num trabalho maior. Eu as deixo de lado até acabar uma grande história, que é quando não tenho desejo de fazer um trabalho grande novamente porque isso exige muito de mim.

Quando você começou a juntar as idéias do que iria se tornar *Livros Da Magia*?

O que aconteceu foi que Karen me ligou e disse, "Nós queremos fazer um livro que seria um 'Quem É Quem', um guia e ao mesmo tempo uma história para todos os

nossos personagens mágicos. Dá para você fazer?" Ri bem alto, e disse a ela, "Não seja boba", e coloquei o telefone no gancho. Quase 24 horas depois, descobri uma maneira de fazer e como isso iria funcionar.

Num certo nível, *Livros Da Magia* é um gibi de desenhista. *Sandman* é um gibi de escritor. Não importa quem está nele, eu estou na frente. Não há nada de acidental em *Sandman*, se tem algo lá é porque eu quero que esteja. Sou um ditador benevolente para com *Sandman*. Essa é a maneira que eu quero fazê-lo. Com ***Livros Da Magia***, sentei e escrevi algo que era vago como um roteiro de filme, para deixar a história a cargo dos desenhistas, do jeito que quisessem contar.

No começo desta entrevista, você mencionou que quando teve o primeiro encontro com Karen Berger, passou uma lista de personagens que gostaria de fazer e não foram aceitos. Há algum personagem em especial que gostaria de ter outra chance para fazer?

Tem um projeto que estou comprometido faz quatro anos, e que finalmente vou começar a escrevê-lo. É um grande gibi do Batman, com Simon Bisley, em que o Batman vai a um circo. Sempre quis mandar o Batman para o circo. Tem a minissérie da Morte, que todo mundo quer que eu faça. Como isso vai ser possível não sei, mas o título é *The High Cost Of Living* (O Alto Preço de Viver). Ela é uma personagem maravilhosa, e eu adoraria fazer esse gibi. Se passa no futuro.

Há vários projetos para o cinema que ficam circulando à minha volta, e que estarão circulando para sempre, que implicam em sair com alguém e ficar bebendo água com gás em algum clube sofisticado em Londres, e não se chegar a nenhuma conclusão. Fiz uma história para o gibi *Hellraiser*, da Marvel, mas estou esperando Dave McKean achar tempo para pintá-la. É uma história bastante nojenta sobre uma palavra-cruzada com configurações lamentáveis.

Não é uma fonte de frustração não ter tempo para fazer tudo o que quer?

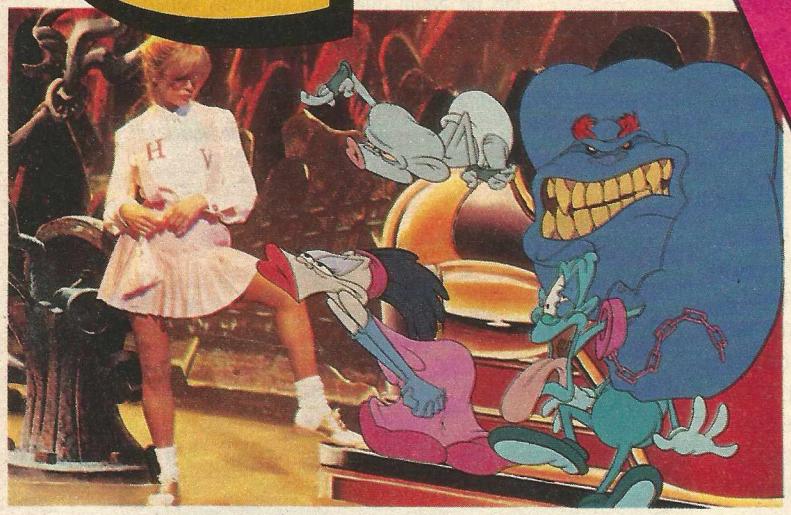
É frustrante, exceto pelo Sandman, é claro. A alegria do Sandman é escrevê-lo todo mês. Dave chegou a mim recentemente — ele queria comprar uma casa nova — e disse, "vamos fazer a *Legends of the Dark Knight*. Nós podemos fazer cinco edições, Gaiman e McKean. Pense no dinheiro!" Pensei sobre isso, que também poderia comprar uma casa nova, e não ia demorar muito tempo para fazer. Então liguei para Dave e disse: "Não, não posso fazer, a única razão pela qual faria isso é o dinheiro". Qualquer coisa que eu tenha a dizer sobre o Batman será na *Night Circus*. Amo trabalhar com Dave, mas seu coração não estaria nisso. Ele passou o tempo inteiro de *Asilo Arkhan* tentando fazê-la sem desenhar o Batman! As pessoas perguntavam como ele teve a idéia de fazê-lo como uma figura escura e misteriosa, que você nunca vê, e a resposta é que ele não queria desenhá-lo! .

Então sua casa nova terá que esperar mais um pouco...

Se eu estivesse fazendo por dinheiro, iria a Hollywood, ou colocaria tudo de lado e escreveria meu romance porque tem um montão de gente querendo publicar, babando com a idéia de um romance de Neil Gaiman. Não tem importância se é bom ou não, eles ainda estão babando.

(Tradução: Ronaldo Masciarelli)

COOL WORLD



A VOLTA DE RALPH

Fotos UIP

ORLD

BAKSHI ÀS TELAS

Ralph Bakshi já era dado como definitivamente perdido, quando foi salvo pelo Super-Mouse. Depois de mais de 15 anos sendo malhado pela crítica e fracassando nas bilheterias, o ex-garoto prodígio dos desenhos animados norte-americanos –um dia anunciado como o "novo Walt Disney"- está de volta às telas de cinema, em grande estilo, com *Mundo Proibido*. E se Bakshi deve agradecer a alguém, é ao Super-Mouse: foi para fazer a nova série do camundongo voador que Bakshi voltou atrás na decisão um tanto forçada de abandonar os desenhos.

O sucesso desses novos desenhos do Super-Mouse foram a carta de indulto que Bakshi precisava para convencer a Paramount a bancar uma produção como *Mundo Proibido*. Mas esta não é a primeira vez que o desenhista tem a ajuda do super-rato: o início de sua carreira, em 1956, foi como assistente de assistente de assistente na Terrytoons, trabalhando na produção de desenhos do Super-Mouse. Pouco tempo depois dessa estréia, Bakshi já era considerado um garoto prodígio da Terrytoons.

No início dos anos 60 se tornara um dos principais diretores da empresa. Parecia o máximo a que poderia chegar um garoto nascido em um miserável gueto judeu nova-iorquino. Mas Bakshi queria mais. Em 1967, trocou a Terrytoons pela Paramount. Um passo errado. Depois de poucos meses, Bakshi abandonou a Paramount e foi para Toronto dirigir os desenhos animados de *Rocket Robin Hood* –uma série esquisita de aventuras um tanto lisérgicas para crianças, que foi exibida no Brasil com o nome de *Robin Hood do Espaço*. Nessa época conheceu o produtor Steve Krantz, para quem realizou alguns dos episódios da versão em desenho animado da série Homem-Aranha (também exibida no Brasil).

Krantz ofereceu a chance para Bakshi realizar seu grande sonho: fazer um desenho animado "adulto". Faltava apenas a idéia para um roteiro. Em 1969, a respeitável Balantines Books publicou com algum estardalhaço uma coletânea das HQs da série *Fritz The Cat*, criada por Robert Crumb, o principal desenhista underground dos EUA. Era a idéia que Bakshi e Krantz procuravam.

Bakshi passou os dois anos seguintes dedicado inteiramente a *Fritz The Cat*. O trabalho foi bem recompensado: anunciado como o primeiro desenho animado impróprio para menores de idade, *Fritz The Cat* foi um suces-

so. Custou apenas US$ 850 mil e faturou US$ 25 milhões. Gostando ou não, todo mundo parecia querer ver aqueles gatos, coelhos e corvos fumando maconha, fazendo surubas na banheira, praticando ações terroristas e enfrentando os porcos policiais.

Quem não gostou foi Robert Crumb. Revoltado com o que considerou uma traição ao espírito original da história em quadrinhos, Crumb exigiu que seu nome não constasse nos créditos do filme. E mais, não aceitou que Bakshi fizesse uma versão de suas HQs do Mister Natural (mas não teve como impedir que Steve Krantz armasse um segundo filme com o gato Fritz: The Nine Lifes Of Fritz The Cat, com direção de Bob Taylor). Pouco tempo depois, Crumb faria uma HQ em que Fritz aparecia como um decadente astro de Hollywood explorado por seus agentes "Ralphy" e "Stevie".

A despeito de qualquer crítica que possa merecer, *Fritz The Cat* mostrou que um desenho animado poderia falar de qualquer assunto. Num momento em que os desenhos animados pareciam ser coisa do passado, Disney estava morto, e quem reinava era a dupla Hanna & Barbera, Bakshi foi saudado como a grande esperança. Na época, entusiasmado com o próprio trabalho, Bakshi chegou a declarar que *Fritz The Cat* era a prova de que seria possível fazer uma versão em animação de *Guerra E Paz*. Felizmente ele não foi tão longe. No ano seguinte, lançou *Heavy Traffic*, seu melhor filme. O enredo é um tanto autobiográfico e conta a história de um jovem desenhista, filho de uma judia com um italiano, baixo funcionário da máfia. Na história, o desenhista se apaixona por uma prostituta negra. É um filme mais pesado que *Fritz The Cat*, porque fala dos mesmos temas "difíceis", como drogas, sexo, violência, mas sem se apoiar tanto no humor. Mesmo assim, foi muito bem de bilheteria. Mas aí a coisa começou a degringolar para o lado de Bakshi.

Seu filme seguinte, *Coonskin*, nem mesmo havia sido lançado e já era acusado de racista pelo Congress of Racial Equality, por ter vilões negros e dar uma imagem desfavorável dos Panteras Negras. Bakshi respondeu que, pelo contrário, o filme era dedicado especialmente ao público negro, pretendendo mostrar que alguns negros também opri-

ELA É MAIS GOSTOSA NO DESENHO

O "estatuto da gafieira" de *Mundo Proibido* determina que os "doodles" (rabiscos) não podem, em hipótese alguma, se misturar com os "noids" (humanóides) — neste universo imaginário em que personagens de carne e osso repartem o mesmo espaço com cenários e criaturas de desenho animado, o pecado máximo é a união carnal entre os seres reais e imaginários. Caso isso aconteça, é Armagedon na certa.

Ralph Bakshi deveria ter levado em conta a premissa de seu próprio filme: as seqüências de cartoon de *Mundo Proibido* contêm alguns dos momentos mais delirantes, imaginativos e hilariantes da história da animação. Quando os Nóides interferem, porém, toda a vivacidade e toda a inteligência — e todo o forte erotismo dos desenhos, um dos elementos mais marcantes da parte animada — parecem ter sido apagadas por algum borrachão invisível, mas inclemente. Bakshi, aqui, mostra que como diretor ainda é um excelente animador. Ele não soube como lidar com os poucos seres humanos do filme — Gabriel Byrne (o cartunista Jack Deebs), Brad Fitt (o detetive Frank Harris, encarregado de impedir que Rabiscos e Nóides transem); e Kim Basinger (Holi Would, a pin-up de cartoon que vira gente de carne e osso) são um estorvo para o filme. A tal ponto que perdemos todo o interesse quando Would "vira" Kim Basinger: em desenho animado ela era muito mais gostosa, e muito mais divertida.

JOSÉ EMÍLIO RONDEAU

miam negros e coisa e tal. Mas não teve jeito, por causa da polêmica, a Paramount resolveu não lançar o filme (*Coonskin* foi lançado em vídeo em 1987, com o nome de *Streetfight*, com o selo: "Cuidado: este filme ofende todo mundo"). Pior, a Warner Brothers cancelou o financiamento do filme seguinte de Bakshi.

Depois da polêmica de *Coonskin*, Bakshi não mais acertou a mão. Em 1977, ele lançou *Wizards*, bonitinho, mas o máximo a que chegou foi se tornar um modesto cult movie. E mais, valeu uma acusação de plágio contra Bakshi. A vítima teria sido o desenhista underground Vaughn Bode, que, já falecido, não pode reclamar pessoalmente. Mas basta uma comparação, para se notar que, no mínimo, Bakshi esqueceu de dar um crédito a Bode.

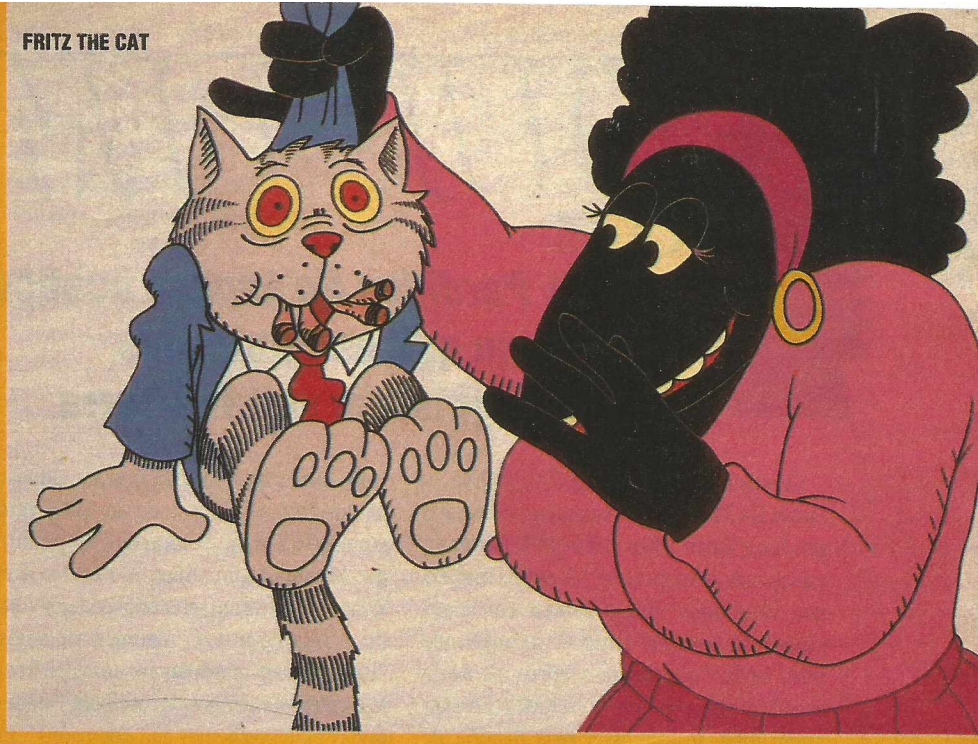
Depois veio *O Senhor Dos Anéis*, versão da gigantesca saga criada pelo escritor J. R. R. Tolkien. A tentativa de resumir a saga em um filme resultou em uma história tão confusa que se o desenho animado deu dinheiro, foi graças exclusivamente à fidelidade dos fãs de Tolkien.

No filme seguinte, *American Pop* (1981), Bakshi retomou o "realismo" de seus primeiros longas, mas de novo tropeçou na própria pretensão, ao querer contar a história da música pop norte-americana em 91 minutos de um filme. Além do que, pretender, como Bakshi, colocar os negros como simples coadjuvantes em uma história da música norte-americana é uma piada (talvez mais um efeito do trauma pós-*Coonskin*). O filme seguinte, *Fire And Ice* (1983), foi um novo grande tropeço. Foi quando Bakshi anunciou que iria abandonar os desenhos animados. Ninguém reclamou.

Bakshi passou quase três anos se dedicando à pintura. Em 1986, quando começou a despontar a nova onda de desenhos animados que tomou o cinema, Bakshi remontou seu estúdio, anunciando que iria apenas trabalhar com desenhos para TV. Além de fazer o *Super-Mouse* (exibido no programa *Mara Maravilha*, do SBT), fez o desenho animado do videoclipe "Harlem Shuffle", dos Rolling Stones.

Bakshi está algumas décadas longe de poder ser chamado de garoto-prodígio, também já se passou muito tempo para que se possa voltar a chamá-lo de "esperança dos desenhos animados", mas seu pioneirismo hoje é reconhecido por todo mundo. E quem sabe, com toda a tecnologia atual, Bakshi realmente consiga ir tão longe quanto pretendeu e faça sua versão de *Guerra E Paz*.

ROGÉRIO DE CAMPOS



BAKSHI RESPEITA AS TRADIÇÕES

Ralph Bakshi foi um inovador na temática dos desenhos animados de longa-metragem, especialmente com *Fritz The Cat*. Mas permaneceu fiel às técnicas consagradas pelos animadores que o antecederam.

Em *O Senhor Dos Anéis* e *American Pop*, por exemplo, ele optou por um uso extenso da rotoscopia. É a utilização de filmagem com atores reais como guia para a movimentação dos desenhos. O processo começa com a filmagem sobre um fundo neutro de pessoas reproduzindo os movimentos desejados para os personagens. A fita resultante é passada por uma máquina chamada rotoscópio, que projeta um fotograma (um "quadro" do filme) por vez na superfície inferior de um vidro. Fixando um acetato sobre esse vidro, o animador traça o personagem desejado segundo a posição do ator.

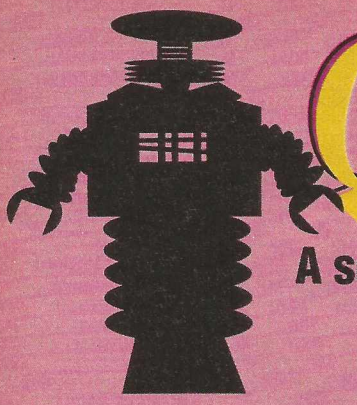
O rotoscópio foi patenteado por Max Fleischer em 1917. O detalhismo de algumas obras de Fleischer se deve muito à utilização desse equipamento. Quem também usou bastante o rotoscópio foram os Estúdios Disney, que têm exemplos do uso da máquina já em longas como *Branca De Neve E Os Sete Anões*, de 1937.

Ainda em *O Senhor Dos Anéis*, Bakshi usou seqüências de filmagem real (alteradas pelo uso de filtros especiais nas lentes das câmeras) para representar os Dark Riders, enviados do vilão Sauron. Os personagens em desenho são em algumas passagens sobrepostos a esses trechos.

Mundo Proibido é o primeiro longa de Bakshi depois do impacto técnico que *Uma Cilada Para Roger Rabbit*, de Bob Zemeckis, representou para o gênero. O trabalho da equipe do canadense Richard Williams no filme de Zemeckis, aliado aos efeitos da Industrial Light & Magic, emprestaram um realismo inédito à interação entre filme e animação. Para que isso fosse possível, todos os desenhos foram feitos no mesmo ritmo do filme real, 24 quadros por segundo (o andamento tradicional, mesmo para as obras de Disney, é de doze quadros por segundo; para os desenhos de tevê, essa proporção chega a ser bem menor).

É importante notar que cineastas como Bakshi, dedicados à animação consagrada por Disney, têm agora à disposição equipamentos que agilizam e tornam mais precisa a confecção de uma obra tão complicada como é um desenho animado de longa-metragem. Mesmo o rotoscópio hoje tem sua atualização computadorizada, e cada vez mais se torna viável planejar e executar cenários através do meio digital, como o salão de baile de *A Bela E A Fera*. Daí vem o renascimento que o gênero vem tendo nos últimos anos, acompanhado, é claro, pela boa resposta junto ao público.

MARCOS SMIRKOFF



QUE FIM LEVOU

A série *Perdidos No Espaço* acabou sem que os Robinsons conseguissem voltar à Terra

O sucesso da série de TV *Viagem Ao Fundo Do Mar* foi que encorajou o veterano produtor Irwin Allen (1916-1991) a tirar da gaveta um velho projeto. "A antiga história dos Robinsons Suíços estava em meus planos há bastante tempo", recordou ele mais tarde, "mas naquela época a corrida espacial estava no auge e eu temia que ninguém fosse se interessar pela história de náufragos no século XIX". As duas idéias foram combinadas e nascia então *Space Family Robinson*.

Esse também era o título de uma HQ da editora Gold Key e ao que parece já havia sido patenteado para uma produção jamais realizada dos estúdios Disney. Seja como for, o programa foi definitivamente rebatizado para *Lost In Space*. Como outros empreendimentos de Allen, este iria requerer uma produção em grande escala, que incluía a construção de uma nave espacial em tamanho natural, a reprodução fiel de um planeta alienígena, com sua fauna, flora e monstros. O episódio piloto foi orçado em mais de meio milhão de dólares, bem acima da média das produções de TV da época, que não ultrapassavam 200 mil dólares.

O próprio Allen dirigiu o episódio piloto, que ficou pronto em dezembro de 64, após vinte dias de filmagens. A trilha sonora usava trechos compostos por Bernard Herrmann (o compositor preferido de Hitchcock) para *O Dia Em Que A Terra Parou* (1951).

Intitulado "No Place To Hide", o piloto tinha cerca de 90 minutos de duração e narrava a odisséia da família Robinson, escolhida para colonizar um planeta no sistema estelar de Alfa Centauri no final do século XX. Os exploradores espaciais viajariam a bordo de Gemini XII, uma avançadíssima nave projetada e construída pelo jovem cientista Dr. Donald West. Antes de atingir seu objetivo, a nave seria desviada da rota por uma tempestade de meteoros e cairia em um planeta desconhecido, onde sua tripulação permaneceriam pelo resto da série.

Os executivos da CBS ficaram entusiasmados com o piloto e deram sinal verde para que o seriado começasse a ser produzido. Mesmo assim, Allen e o editor Tony Wilson não ficaram satisfeitos com o resultado e decidiram fazer algumas mudanças. "Eles acharam que faltavam um vilão", conta o roteirista Shimon Wincelberg "alguém que criasse problemas aos Robinsons". Entrava em cena o maquiavélico Dr. Zachary Smith. Além de Smith, foi criado o Robô, para ajudar os Robinsons na exploração do planeta. O Dr. West foi promovido a major e alguém sugeriu que o nome da nave fosse mudado para Júpiter 2, para evitar complicações com o programa espacial Gemini.

No Espaço

Foi então realizado o segundo piloto, "O Clandestino Teimoso". Para não ter que refilmar todo o material do piloto original, foram mantidas as cenas com a família e construído todo o andar inferior da nave, onde transcorreriam apenas as seqüências com Smith e o Robô.

Com as mudanças aprovadas, a série estreou finalmente na noite de 15 de setembro de 1965. Nessa nova versão, o Dr. Smith ficaria encarregado de sabotar a missão e, uma vez executado seu objetivo, morreria no terceiro episódio. Mas logo ficou evidente que ele era o centro das atenções e Jonathan Harris tirou proveito disso, transformando o personagem, originalmente mau, em um tipo encantadoramente traiçoeiro e covarde. "Eu seria um idiota se não percebesse isso", confessaria Harris anos depois.

História Sem Fim

Totalmente a cores a partir da segunda temporada, o seriado adotou um tom cada vez mais *camp* e satírico para poder competir com outra série de imenso sucesso no mesmo período: *Batman* (1965-66). Mas a repetição dos enredos, sempre centrados na trindade Smith-Will-Robô, e o excesso de bizarrices fez com que a fórmula se deteriorasse e o cancelamento se tornou inevitável ao final do terceiro ano de produção. No dia 6 de março de 1968, foi ao ar o último dos 83 episódios do seriado. Sem a volta dos Robinsons à Terra. *MARCO MORETTI*

PERDIDOS E MAL-PAGOS

Professor John Robinson - Guy Williams (nome artístico de Armando Catallano), famoso pelo papel principal na série *Zorro* (1957-61), dos estúdio Disney. Depois que *Perdidos* saiu do ar, mudou-se para Buenos Aires, onde morreu em 7 de maio de 1989.

Maureen Robinson -June Lockart, especializada em papéis de matriarcas desde a série *Lassie* (1958-64), embora na vida real seja uma nada pacata roqueira fã de David Bowie. Até meados da década de 80, continuava na ativa em "*soap operas*".

Major Donald West - Antes de encarnar o personagem, Mark Goddard fez pequenas pontas em séries policiais e de faroeste. Afastou-se por mais de dez anos das câmeras depois que *Perdidos* foi cancelado, e chegou a tentar a carreira de... bailarino.

Judy Robinson (a filha mais velha) - Marta Kristen, participou de vários seriados, como *Alfred Hitchcock Presents* e *O Agente da U.N.C.L.E.*, antes de ser escalada para o papel. Atualmente, trabalha para comerciais de TV.

WILL ROBINSON?

CBS

Penny Robinson (a filha caçula) - Angela Cartwright, foi uma das filhas do capitão em *A Noviça Rebelde* (1965). Embora ela e Billy Mumy brigassem muito diante das telas, os dois chegaram a namorar pra valer depois do seriado. Nos anos seguintes, teve pequenas participações em telefilmes.

Will Robinson -Billy Mumy já era um veterano astro infantil antes de ser escolhido para o papel. Teve participações em *Além da Imaginação, Os Monstros, A Feiticeira* e outras séries. Atualmente, é líder do conjunto de rock Seduction of the Inocents e escritor de HQ. Fez roteiros os gibis do Hulk, *Hellraiser* e para a versão em quadrinhos de *Perdidos No Espaço*, lançada no ano passado nos EUA.

Dr. Zachary Smith - Jonathan Harris, experiente ator de teatro e cinema, hoje aposentado. São criações dele as frases "Nada tema, com Smith não há problema" e "lata de sardinha enferrujada".

Debbie - uma macaquinha alienígena, mascote dos Robinsons. Foi punida várias vezes depois de morder os integrantes do elenco e da equipe técnica. Depois de *Perdidos*, fez sucesso como a Mata Hari do seriado *Lancelot Link*. A última notícia que se teve dela é que curtia uma merecida aposentadoria no zoológico de San Diego, na Califórnia.

Robô - criado pelo designer Robert Kinoshita. Operando as luzes e braços mecânicos em seu interior ficava o dublê Bob May, que na maior parte do tempo usava apenas a parte de cima do traje.

M.M.

COISA FINA

Psicopatas, medo e humor

OS OLHOS DA CIDADE SÃO MEUS

(Anguish, Espanha, 1987) Direção: Bigas Luna. Com Zelda Rubinstein, Michael Lerner e Isabel Garcia Lorca. Mundial.

Exercício de terror psicológico realizado pelo mesmo diretor do cult de meia-tigela *As Idades De Lulú*. Usando um estilo muito próximo do virtuosismo de Dario Argento, Bigas Luna consegue fazer um ensaio exemplar sobre o medo no cinema. Literalmente! O cara joga filme dentro de filme até a raiz cúbica. Ou seja, uma mocinha assiste aterrorizada a um filme sobre um psicopata arrancador de olhos enquanto um assassino serial barbariza o cinema onde ela está. Ao mesmo tempo em que você rói as unhas assistindo a este filme. Bacanão!

CARLOS EDUARDO MIRANDA

O JOVEM FRANKENSTEIN

(Young Frankenstein, EUA, 1974) Direção: Mel Brooks. Com Gene Wilder, Marty Feldman, Peter Boyle e Madeline Kahn. Abril.

O "jovem Frankenstein" é na verdade o neto do barão, Frederick (Gene Wilder, também co-autor do roteiro), um neurologista decidido a botar em atividade um novo presunto e alcançar a glória que o avô nunca teve. O humor de Mel Brooks oscila entre o genial e o infame, e *O Jovem Frankenstein* não foge à regra. Mas a bela fotografia em preto e branco, mais Wilder (sempre histérico) e Marty Feldman (o corcunda tarado Igor) compensam qualquer excesso. Afinal, não é à toa que Brooks começou sua carreira criando Maxwell Smart — *O Agente 86*.

MARINELA SETTI

Fox

RETRATO DE UM ASASSASSINO
(Henry — Portrait Of A Serial Killer, EUA, 1986) Direção: John MacNaughton. Com Henry Rooker. Look.
Oba, um filme de psicopata que não mostra policiais bonzinhos em ação! É só o doidão e seu comparsa barbarizando geral. Esse clássico do cinema underground, baseado nas confissões reais do criminoso Henry Lucas, vai fundo na documentação do cotidiano do *serial killer* sem cair em psicologices otárias. O diretor MacNaughton — que já tem um filme posterior, *Ameaça Do Espaço*, lançado em vídeo por aqui —, virou *instant cult*, arrancando elogios até de Pedro Almodóvar, um diretor bem cotado entre a intelectualidade. Para completar, o elenco treinado no grupo experimental Organic Theater, de Chicago, é tão convincente que tudo acaba parecendo parte de uma realidade macabra. Verdadeira aula de como se fazer um filme barato e bacana. *C.E.M.*

NOITE DE HISTÓRIAS E DE TERROR
(Grim Prairie Tales, EUA, 1990) Direção: Wayne Coe. Com James Earl Jones, Brad Dourif e Christopher Daniel. Vestron/LK-TEL.
Não tem sangue demais, nem meleca, nem monstros, diabos ou fantasmas, e mesmo assim é um dos melhores filmes de terror dos últimos tempos. É uma série de histórias curtas sem muito sentido, quase gags, todas com o velho oeste como cenário e finais tão imprevisíveis que surpreendem até os mais escolados em horror. Dois viajantes, Brad Douriff (*Brinquedo Assassino 1*) e James Earl Jones (*Conan, O Bárbaro*), acampam em uma pradaria e passam a noite contando suas histórias. *R.C*

Warner

CONTOS DE TERROR

(Tales From The Crypt, EUA, 1989) Direção: Tom Holland, Mary Lambert e Howard Deutch. Warner.

Tales From The Crypt é a série de TV mais disputada em Hollywood. A lista dos envolvidos na sua produção parece um "quem é quem" do cinema norte-americano, e inclui os diretores Richard Donner (*Máquina Mortífera*) e Robert Zemeckis (*De Volta Para O Futuro*), os atores Kirk Douglas, Dan Aykroyd, e Schwarzenegger, estreando na direção.

A série é baseada nas legendárias HQs da EC Comics, que chegaram a ser publicadas no Brasil pela falecida revista *Cripta do Terror*, da Record.

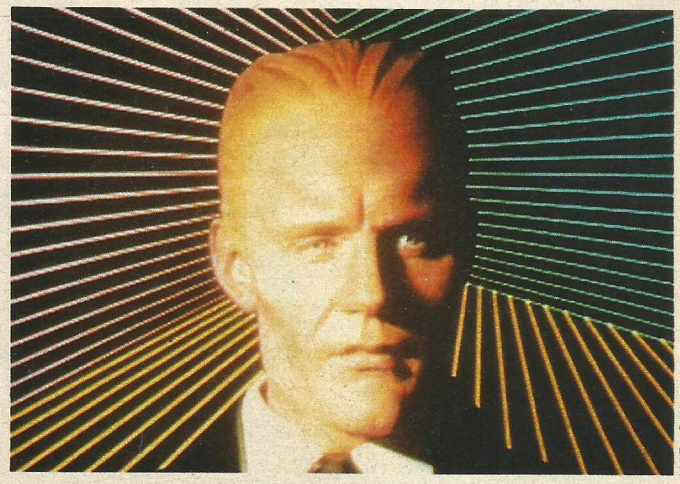
Três episódios foram lançados no Brasil em 1990, em uma fita chamada *Lendas Do Além Túmulo*.

Contos De Terror reúne mais três episódios, que não representam o melhor de *Tales*. Um tem direção de Tom Holland (*A Hora Do Espanto*), outro é de Mary Lambert (*Cemitério Maldito*) e o último é de Howard Deutch (*A Garota Rosa Shoking*). O roteirista desse episódio dirigido por Deutch é Fred Dekker, diretor de *Robocop 3*. São histórias das mais típicas do gibi: com gente bem ruim sendo castigada por gente pior, sangreiras e finais surpresa.
ROGÉRIO DE CAMPOS

FICÇÃO

Naves, alienígenas e fim do mundo

PREDADOR 2
(Predator 2, EUA, 1990) Direção: Stephen Hopkins. Com Danny Glover, Ruben Blades e Maria Conchita Alonso. Abril.
Segundão de série é assim mesmo. Parece que querem que seja sempre igual ao primeiro. Neste caso é até melhor. As batalhas entre as gangues e a polícia de Los Angeles são verdadeiras indústrias de alvos para as caçadas interplanetárias dos predadores. Danny Glover corre e sua como um louco enquanto o monstrão barbariza tiras e traficantes. Tudo com muitas cenas do bicho praticando seu esporte preferido: matar.
C.E.M.


LK-Tel Columbia

MAX HEADROOM 1 E 2
(The Adventures Of Max Headroom Vols. 1 e 2, EUA, 1986) Direção: Rocky Morton e Annabel Jnakel. Com Matt Frewer, Amanda Pays e Nicholas Grace. LK-Tel Vídeo.
Se você gosta das entrevistas malucas que este repórter produzido em computador faz na Rede Manchete todo domingo, então dê uma olhada nas primeiras aventuras de Max Headroom que agora estão em vídeo. Só fique esperto que isso é uma refilmagem americana meio fuleira do original britânico.
PAULO GUSTAVO PEREIRA

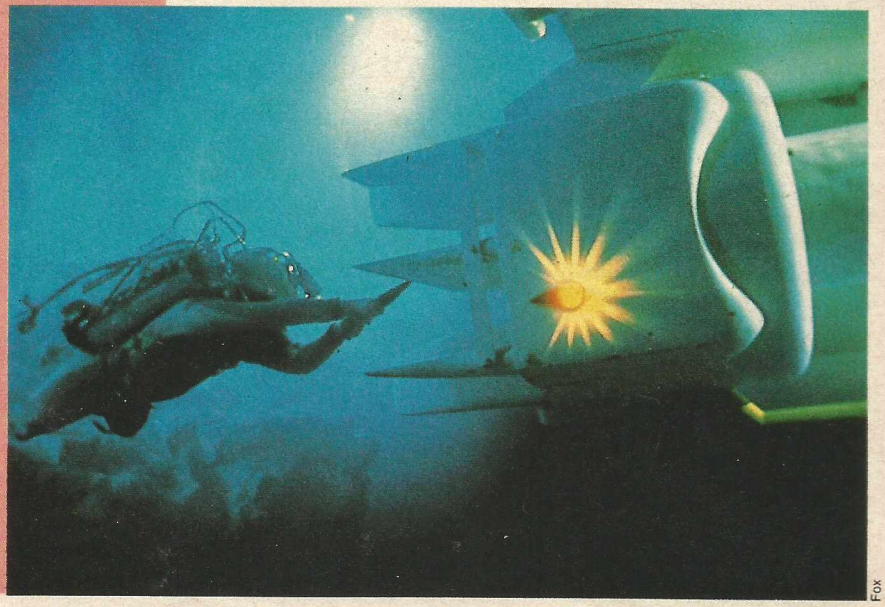
SCANNERS — SUA MENTE PODE DESTRUIR
(Scanners, Canadá, 1981) Direção: David Cronenberg. Com Jennifer O'Neil, Stephen Lack e Patrick McGoohan. Transvídeo. Relançamento.
Pode parecer estranho, para quem conheceu o cineasta David Cronenberg por filmes como *Gêmeos, Mórbida Semelhança* e *Naked Lunch*, ouvir dizer que ele já fez filmes legais. Mas é verdade. *A Mosca* que está sendo lançada agora é um bom filme. E *Scanners* é melhor ainda. Além de muito sangue, *Scanners* tem ótimas cenas de cabeça explodindo. Um clássico!
R.C.

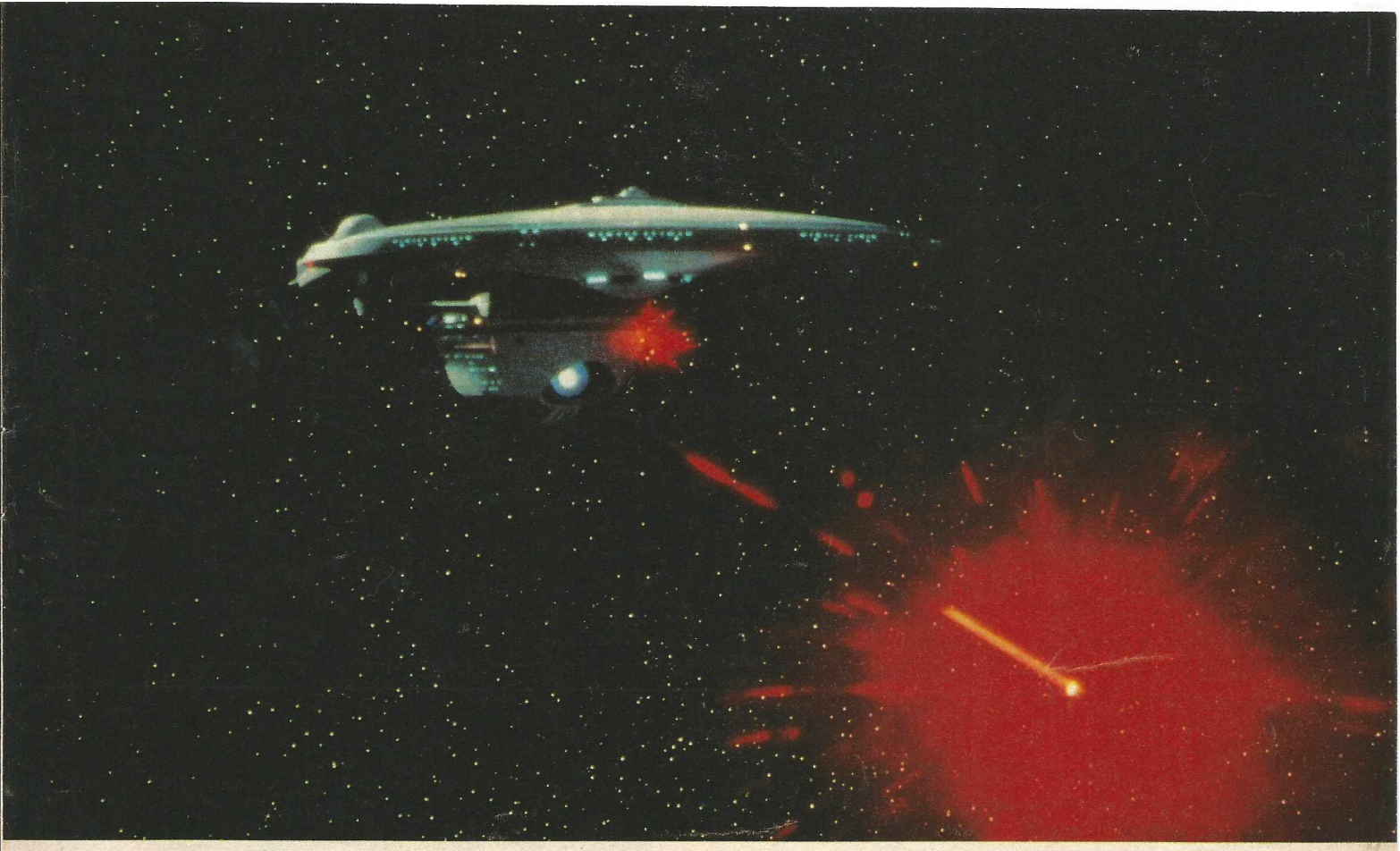
ESTAÇÃO 44 – O REFÚGIO DOS EXTERMINADORES
(Moon 44, EUA, 1990) Direção: Roland Emmerich. Com Michael Pare, Lisa Eichhorn e Malcolm McDowell. América.
Para quem ainda agüenta histórias de ficção em que um grupo de renegados tem de enfrentar máquinas assassinas. Aqui um agente se infiltra numa base de mineração que pode ser o último posto avançado numa guerra contra robôs.
P.G.P.

UIP

O SEGREDO DO ABISMO

(The Abyss, EUA, 1989) Direção: James Cameron. Com Ed Harris, Mary Elizabeth Mastrantonio. Abril Vídeo.
Intercalando muita ação no melhor pique quadrinhos e cenas de paranóia conjugal o filme conta a história de um grupo técnico de mergulhadores que tem a missão de recuperar um submarino nuclear encalhado a 600 metros de profundidade à beira de um abismo assombrado por forças sobrenaturais. Ed Harris, como o principal mergulhador, vai fundo no abismo e descobre criaturas que parecem parentes do ET. Se não fosse pelo final conto-de-fadas, longo e chato, até que este *Segredo* poderia ser um filme redondo.
De todo jeito, os efeitos especiais, precursores das técnicas usadas em *O Exterminador Do Futuro 2*, dão um arraso legal. *WALTER DE SILVA*


Fox



Full Moon/América

DOLLMAN

(Dollman, EUA, 1991) Direção: Albert Pyun. Com Tim Thomerson, Kamala Lopez e Jackie Earle Haley. Full Moon/América.

Você acredita em gnomos? E na história de um tira durão de outro planeta que vem parar na terra – onde sua espécie tem a proporção de um ratinho – e enfrenta, em pleno Bronx, uma gangue de chicanos e a curiosidade da molecada? É esse *plot* bem bolado que puxa as aventuras do irado Brick Bardo, o cana nanico, neste filme que acaba frustrante graças a um roteiro muquirana de seriado de TV que toma conta da ação depois de meia-hora bacana. De todo jeito o lance parece ter funcionado bem nos EUA. O herói já tem até gibi por lá – desenhado pelo brasileiro Marcelo Campos – e toda cara de que vai virar série.

C.E.M.

JORNADA NAS ESTRELAS VI – A TERRA DESCONHECIDA

(Star Trek VI — The Undiscovered Country, EUA, 1991) Direção: Nicholas Meyer. Com William Shatner, Leonard Nimoy, De Forrest Kelley, James Doohan. CIC.

Será que alguém que não seja *trekkie* assistiria feliz ao sexto filme da série *Jornada Nas Estrelas*? Pois deveria: do Capitão Kirk ao Dr. McCoy — passando por Spock, claro —, estão todos aqui. Já meio passados mas com o astral de sempre, dessa vez às voltas com uma conferência pela paz universal que se transforma numa cilada para a Enterprise. Com a legião de fãs que a série vem açambarcando desde sua estréia na TV, em 1966, *Jornada VI* nem precisava ser grande coisa. Mas é. Vale a pena, nem que seja só para ver o sangue (cor-de-rosa!) dos alienígenas flutuando numa câmara sem gravidade.

M.S.

MONSTRUOSIDADES

Sangue e meleca aos borbotões

MAGIAS DO MAL
(Evil Toons, EUA, 1991)
Direção: Fred Olen Ray. Com David Carradine, Dick Miller, Monique Gabrielle e Madison Stone. Europa.
Esse é um daqueles filmes que de tão ruins chegam a ser bons. Reunindo o veterano das pontas Dick Miller – é só ver a cara do sujeito para lembrar de umas duas dezenas de filmes com ele –, atrizes pornô e David Carradine, *Magias* é um amontoado de clichês descarados usados com uma boa dose de humor *trash*. As mocinhas passam uma noite numa casa explicitamente mal-assombrada,em trajes mínimos, esperando que alguma coisa aconteça. E acontece: um diabo, realizado numa animação fuleira que os caras vendem como se fosse comparável a *Roger Rabbit*, toma conta das queridas e promove uma seqüência de sacanagem e sustos para moleque espinhento de mão peluda nenhum botar defeito. Se você consegue entender como uma coisa ruim pode ser boa e divertida vá fundo nessa! *C.E.M.*

A PASSAGEM
(Waxwork, EUA, 1988)
Direção: Anthony Hickox. Com Zack Galligan, Deborah Foreman, David Warner e Patrick MacNee. LK-Tel.
História bem divertida sobre um museu de cera que usa seres humanos como modelos. Zach entra com seus colegas no lugar e descobre que cada obra é uma passagem para uma dimensão de terror, de onde ninguém volta vivo. Quando ela enfrenta o Marquês de Sade, descobre que sua amiga virgem é muito mais tarada do que parece. Entre de cabeça. *P.G.P.*

PEDRA MALDITA
(The Runestone, EUA, 1991)
Direção: Willard Carroll. Com Peter Riegert, Joan Severance e Alexander Gudonov. Globo.
Fenrir, um demônio aprisionado numa pedra durante 800 anos, se liberta apossando-se do corpo de um arqueólogo. Sentindo que pode arrasar na época atual, o demônio resolve distribuir uma grande quantidade de corpos por onde passa. Terror e suspense de primeira linha com boas citações de alguns dos principais demônios que o Poderoso Thor já enfrentou em Asgard. *P.G.P.*

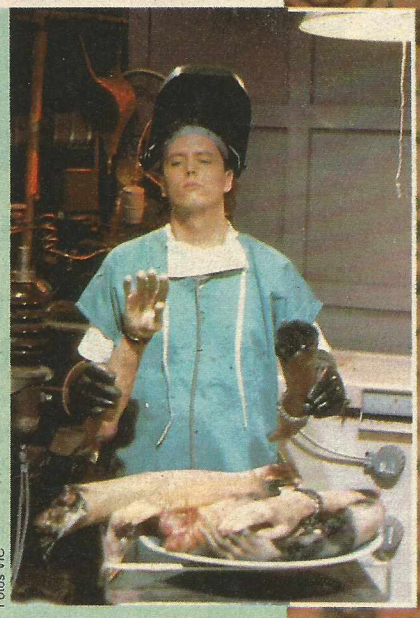
UIP

AS CRIATURAS ATRÁS DAS PAREDES
(The People Under the Stairs, EUA, 1991)
Direção: Wes Craven. Com Brandom Adams, Everett McGill, Wendy Robie. CIC.
Para quem não liga se um filme é cheio de clichês, algumas vezes meio sem sentido e com cara de produção B típica do diretor Craven (*A Hora Do Pesadelo*), esse terror é perfeito. O garotinho negro Fool, que resolve roubar a casa de um casal que quer despejar sua família, é uma versão Macaulay Culkin (*Esqueceram De Mim*) da favela. Entrar na casa tudo bem, sair é que é o problema. Um casal doido varrido, cujo cara se veste de couro da cabeça aos pés e anda com um rifle como caçador, tenta "apagar" Fool por ter descoberto o segredo do lugar: um monte de jovens meio monstruosos aprisionados no porão e atrás das paredes. O moleque inventa mil engenhocas para se safar e dá um baile nos coroas. Só faltou mesmo transar aquela garotinha bacana prisioneira do casal. *W.S.*

FRANKENHOOKER — QUE PEDAÇO DE MULHER

(Frankenhooker, EUA, 1990)Direção: Frank Henenlotter. Com James Lorinz, Patty Mullen. VIC.

Frankenstein-piranha sai capengando pelas ruas atrás de transa e dinheiro nesse sério candidato ao prêmio de melhor vídeo de terror do ano. A monstrona é invenção de um cientista maluco que tenta reconstruir a namorada morta (numa das cenas mais débeis do gênero) usando pedaços de prostitutas, vítimas de um *crack* (a droga) inventado por ele. A história "podre" e os efeitos especiais de fundo-de-quintal são de um esculacho feito sob medida para essa comédia de horror maluco, criada pelo mesmo diretor de *Basket Case*. *W.S.*



Fotos VIC

Video Ban

BASKET CASE 2

(Basket Case 2, EUA, 1990) Direção: Frank Henenlotter. Com Kevin Van Hentenryck, Annie Ross, Kathryn Meisle e Ted Sorel. Vídeo Ban.

Festival de monstros esquisitos perambulando pela tela e "enfeitando" essa segunda parte da odisséia de dois gêmeos xipófagos, separados no primeiro episódio. Um é aparentemente normal e o outro, Belial, uma aberração canibal que vive dentro de uma cesta de palha. Legal é ver as elucubrações dos dois sobre normalidade, enquanto se escondem de jornalistas curiosos na casa de uma "tia boazinha" que abriga as criaturas execradas da sociedade. O diretor é o mesmo do primeiro e de *Frankenhooker*, que foi rodado paralelamente a este. O cara é batuta no ramo e dono de um humor muito peculiar. Quem gostar vai rezando para lançarem os outros dois da série por aqui. *C.E.M.*

BRINQUEDO ASSASSINO 3

(Child's Play 3, EUA, 1991) Direção: Jack Bender. Com Justin Whalin e Perry Reeves. CIC.

Essa série nunca foi lá nenhuma maravilha. Mas tem uma compensação: os três filmes mantém a qualidade média intacta. Esse terceiro episódio não é exceção. Legal que os caras deram uma variada e botaram Chucky para atacar em manobras do exército. As vítimas mudaram de idade mas continuam presas fáceis para as armações mortíferas do boneco. Seu dono, por exemplo, já deixou há muito de ser criança e ainda paga sapo para o sacaninha. *C.E.M.*

ANIMAL

A vingança da natureza

Azul Press

A CRIATURA DO CEMITÉRIO

(Graveyard Shift, EUA, 1990)
Direção: Ralph S. Singleton. Com David Andrews, Kelly Wolf, Brad Dourif. LK-TEL/Columbia.
Baseado num conto de Stephen King, esse filme pode não ser bom, mas ruim também não é. Seu forte é o asco mesmo. Ratos a dar com pau. Trabalhadores de uma fabriqueta escrota, de uma cidadezinha americana perdida no meio do nada, morrem ao serem atacados por legiões de ratos chefiados por um roedor gigante. Destaque para um exterminador de ratos malucão (Brad Dourif) e Stephen King fazendo uma ponta como um velho mineiro barbudo que toma uma sopa num bar e descobre uma vasta penugem de ratos em seu prato. Argh! Haja estômago. *W.S.*

A PRAGA ASSASSINA II

(Gnaw: Food Of The Gods II, EUA, 1989)
Direção: Damian Lee. Com Paul Coufus, Lisa Schrage, Michael Copeman, Colin Fox, Frank Pellegrino. LK-Tel
Apesar de o título carregar um "II", não se trata de uma continuação, mas de uma refilmagem de *Food of the Gods*, de 1977, que de comum com o primeiro episódio e com o livro homônimo de H.G. Wells tem apenas a presença de ratos gigantes comedores de gente — tanto melhor. Esse segundo episódio é bem sanguinolento e faz questão de mostrar o estado em que os ratos deixam suas vítimas. Se não chega a ser imperdível é pelo menos muito bem intencionado, uma vez que foram gastos apenas 90 mil dólares e seis semanas de preparação para os efeitos especiais — que, além dos ratos gigantes e inúmeros cadáveres superdetonados, traz um tomateiro e um garoto de 12 anos de proporções gulliverianas.
NIKKI NIXON

FUGA DO PLANETA DOS MACACOS

(Escape from the Planet of the Apes, EUA, 1991) Direção: Don Taylor. Com Roddy McDowall, Kim Hunter, Ricardo Montalban, Bradford Dillman e Eric Braeden. Abril.
Por mais difícil que possa parecer, Zira e Cornélius conseguem entrar na nave de Taylor no futuro e viajam no tempo antes que a Terra seja destruída pela bomba definitiva. Terceira aventura dos macacos inteligentes com os homens sem inteligência de hoje. Parece coisa de CPI: existe mas ninguém consegue provar. *P.G.P.*

LK-Tel Columbia

Fox

A MOSCA

(The Fly, EUA, 1986)
Direção: David Cronenberg. Com Jeff Goldblum e Geena Davis. Abril Vídeo
O nojo é de primeira e, por tabela, um dos melhores filmes do "doente" Cronenberg. Cientista se teletransporta e uma mosca entra na jogada misturando as células dos dois. Ele vira um moscão asqueroso e seu corpo vai apodrecendo enquanto guarda os pedaços de si mesmo no armário do banheiro. Essa versão podreira do clássico *A Mosca da Cabeça Branca*, de 1958, tem efeitos visuais e maquiagem nota dez. Aqui está o papel mais marcante na carreira do ator Jeff Goldblum, tanto assim que ele ficou conhecido da moçada como "o mosca". Se você tem estômago sensível, mas coragem, é recomendável assistir ao filme com um sal de frutas do lado. *W.S.*

A MOSCA 2

(The Fly 2, EUA, 1990)
Direção: Chris Walas. Com Eric Stoltz, Daphne Zuniga e John Getz. Abril.
"É inferior ao primeiro" e não sei o quê. Depende do que você quer ver. Se for podreira, esse é melhor. Tem muito mais crânios esmagados, metamorfoses melequentas etc. Afinal, o diretor deste fez os efeitos especiais do filme anterior, que era mais aflitivo e esquisito. Esse é bem abobrinha, com o "filho da Mosca" crescendo num laboratório ultra-secreto governamental que quer explorar seus poderes metamórficos. Eric Stoltz segura a onda legal, Daphne Zuniga é uma gracinha, os vilões são mega-escrotos e acabam se ferrando feio. Quer mais o quê?
ANDRÉ FORASTIERI

LINK, O ANIMAL ASSASSINO

(Link, EUA, 1989) Direção: Richard Franklin. Com Elizabeth Shue e Terence Stamp. América.
Cientista maníaco e garota durona às voltas com um macaco psicopata emotivo que usam em experiências. A velha história de quem é mais malvado: o homem ou o animal? Tudo bem feitinho, limpo até demais para os dias de hoje.
ALESSANDRA NAHRA

FÚRIA ASSASSINA

(Primal Rage, EUA, 1988)
Direção: Vittorio Rambaldi. Com Patrick Lowe e Bo Svenson. Columbia/LK-Tel.
Macaco de laboratório, refugo de uma experiência mal-sucedida com drogas que deveriam impedir a morte cerebral, escapa e morde um repórter universitário, tornando-o gradualmente mais forte, insano e disforme. No mais, pop-rock insosso, tipinhos universitários estereotipados demais para serem reais e a direção irregular de Rambaldi. *N.N.*

TRALHA

Assista por sua conta e risco

ALUNAS MUITO ESPECIAIS
(Zombie High, EUA, 1987) Direção: Ron Link. Com Virginia Madsen, Richard Cox e Sherilyn Fenn. Vestron/LK-TEL.
Um mistério se esconde na enfermaria desta escola para moças, que passeiam pelos corredores tarde da noite como se fossem zumbis. Para descobrir esse mistério, nada melhor do que uma aluna curiosa que se mete em muita confusão. Tudo muito engraçado, principalmente por querer ser sério. De quebra, aproveite para curtir a gatíssima Sherilyn Fenn, a garota que enlouqueceu o agente Cooper em *Twin Peaks*, num de seus primeiros papéis. *P.G.P.*

O NOSSO AMIGO FRANKENSTEIN
(Frankenstein: The College Years, EUA, 1991) Direção:Tom Shadyac. Com William Ragsdale, Christopher Daniel Barnoc, Larry Miller e Andrea Elson. Abril.
E se Frankenstein, aquele famoso monstro do cinema, acordasse nos dias de hoje no meio de uma faculdade de medicina. A zona que ele ia aprontar você pode ver neste filme feito para TV, que não fica devendo nada a nenhuma grande produção cinematográfica. *P.G.P.*

O PESADELO
(Twisted Nightmare, EUA, 1987) Direção: Paul Hunt. Com Rhonda Gray, Cleve Hall, Brad Bartrum e Robert Padilla. LK-TEL.
Junte para um fim de semana, numa fazenda abandonada, um grupo de adolescentes pensando em sacanagem e um maníaco assassino. O resultado é mais uma imitação marreta das sanguinolências da série *Sexta Feira 13*, onde um espírito maligno faz a festa. Para passar o tempo, o mais divertido é fazer uma aposta com os amigos: quantos vão morrer antes que o filme acabe ou a sua paciência se esgote? *P.G. P.*

REFLEXO DO DEMÔNIO
(Mirror, Mirror, EUA, 1990) Direção: Marina Sargenti. Com Karen Black, Rainbow Harvest, Yvonne De Carlo. VideoBan.
Uma garota com cara de Boy George misturado com Winona Ryder em *Beetlejuice* vai morar com sua família numa casa onde tem um grande espelho antigo. O dito é amaldiçoado e faz com que todas as pessoas que a garota não gosta sejam mortas. A idéia é razoável mas o filme não "engata" e os atores não ajudam. *W.S.*

MAXIM XUL
(EUA, 1990)
Direção: Arthur Egeli. Adam West, Jefferson Leinberg, Mary Schaeffer. VIC
Vários assassinatos ocorrem sem que o detetive com cara de boko-moko galã consiga resolver. O filme se arrasta quase até o final numa lenga-lenga só. O velho Batman da TV, Adam West (sacam?), é um professor de demonismo que esclarece o mistério. Monstro que é bom só pinta no finalzinho do filme e sua revelação é tão capenga que o espectador é que vira monstro. De raiva! *W.S.*

PSYCHIC — PREMONIÇÃO MORTAL
(Psychic, EUA, 1991) Direção: George Mihalka. Com Zach Galligan, Michael Nouri e Catherine Mary Stewart. Condor.
Suspense sobrenatural sobre um jovem que prevê assassinatos. Quem liga para isso se não tiver um monte de podreiras? E esse não tem. *C.E.M.*

SPECTERS — A REENCARNAÇÃO DO MAL
(Specters, Itália, 1987) Direção: Marcello Avalone. Com Donald Pleasence e John Pepper. New Line.
Tranqueira italiana metida a chique que usa a figura estereotípica de Donald Pleasence para empurrar o rendimento do filme e compensar a falta de assunto. *C.E.M.*

SWORDSMAN
(The Swordsman, EUA, 1989) Direção: Michael Kennedy. Com Lorenzo Lamas, Claire Stansfield e Michael Champion. Vic.
Espécie de *Highlander 2&1/2*, com produção bacaninha mas sem novidade, sobre um espadachim que divide seu tempo entre brigas e ceninhas de amor. Um saco. *C.E.M.*

O FILHO DO DEMÔNIO
(To the Devil a Son, EUA, 1987) Direção: Deryn Warren. Com Anthony Jenkins, Aarin Teich e Alexandra Kennedy. LK-Tel.
Numa casa de adolescentes problemáticos, instala-se Daniel, que está possuído pelo espírito-de-porco do pai enviado do Inferno. Se você tiver saco para ver as imagens pavorosas (no mau sentido) do filme e não sentir asco pela história idiota, vá em frente. *P.G.P.*

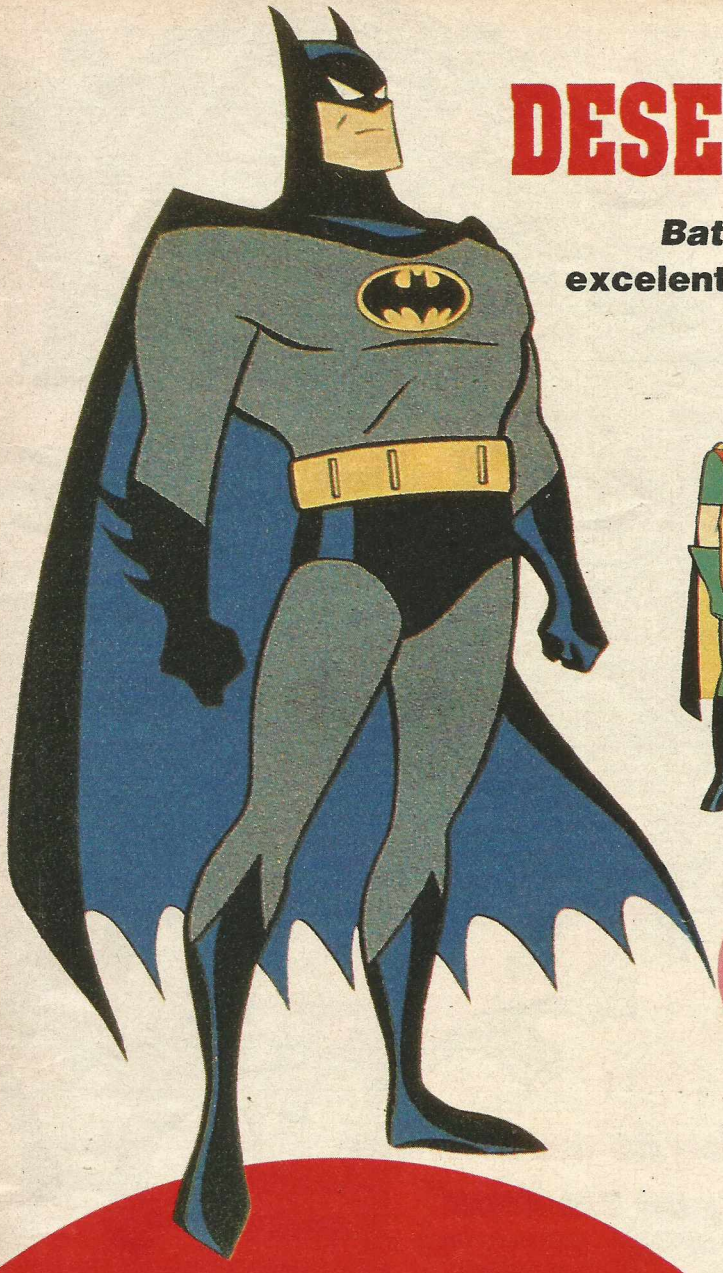
ILUSIONS
(Before Midnight, EUA, 1991) Direção: Victor Kulle. Com Robert Carradine, Heather Locklear, Ehma Sams e Ned Beatty. VIC.
Esta história você já viu até na novela das oito — marido arma conspiração para deixar esposa louca e a esposa que já é um pouco perturbada acredita e confia no pilantra do cônjuge.
A única diferença é que a amante/cúmplice nesse filme é a própria irmã do marido. Tirando alguns momentos de sonhos ou delírio ilusório da esposa – que são repletos de fantasias infanto-eróticas e pecam pelo óbvio — não há nada de horror na fita além da constatação de que se perdeu tempo e dinheiro assistindo a uma produção de roteiro tão pouco imaginativo. *N.N.*

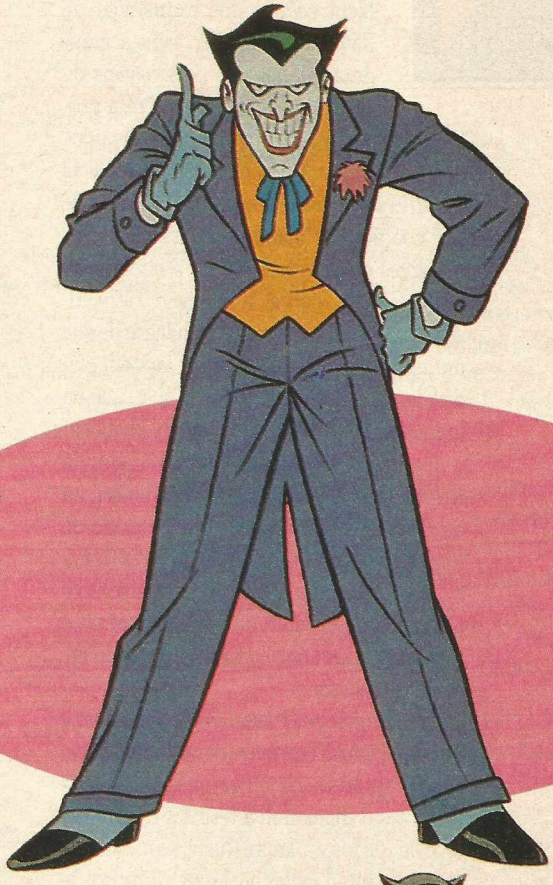
A CASA DO HORROR
(Ghost House, EUA, 1988) Direção: Humphrey Humbert. Com Lara Wendel, Greg Scott e Ron Houck. Reserva Especial.
Terror para criancinhas, do tipo baratinho, com um bando de retardados metidos a corajosos que enfrentam uma casa mal-assombrada. Dá na cara que todo mundo está por lá só para dançar na mão das assombrações estereotipadas. A única coisa que até cria um clima são as mortes radicais e uma musiquinha típica que sublinha a sua preparação. *A.N.*

DESENHO DARK

TV

Batman tem atores famosos, animação excelente e um pique fiel ao dos quadrinhos





Imagine a Neo-Tóquio em que se passa *Akira* como ela era nos anos 40. Coloque nela seres estilizadíssimos, desenhados à maneira do espanhol Daniel Torres. Junte a melhor animação já produzida para a TV.

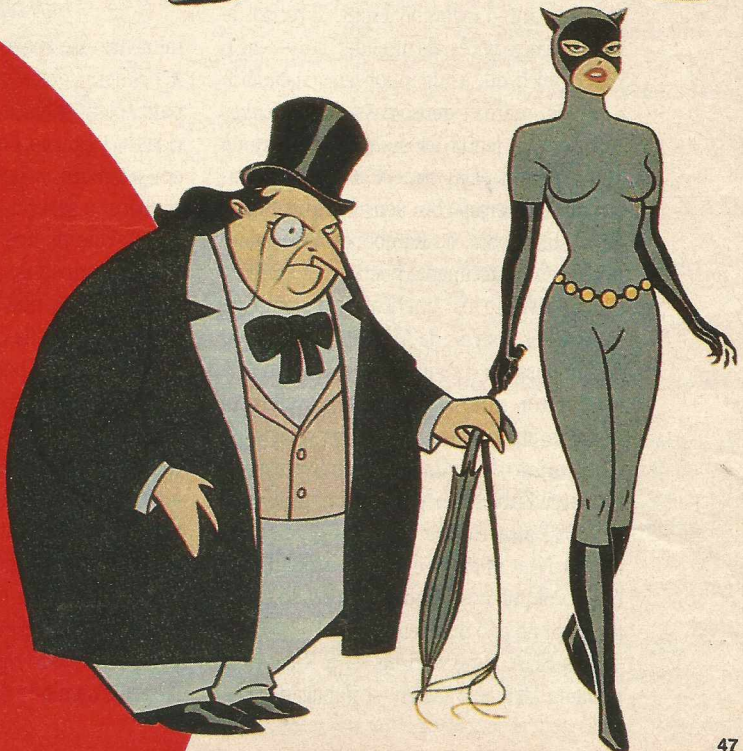
É *Batman, The Animated Series,* que estreou em setembro nos EUA. Vi o primeiro episódio na San Diego Comics Convention na California (cobertura completa da maior convenção de HQ do mundo, só na próxima *TF*), e garanto: é genial.

Entre os atores que dublam os personagens estão Mark Hamill, (*Guerra Nas Estrelas*), que faz o Coringa; Roddy McDowall faz o Chapeleiro Louco; Adrienne Barbeau, a Mulher-Gato; David Warner, Ra's Al Ghul

A música é de Danny Elfman. Entre os roteiristas estão craques da HQ como Denny O'Neil, Gerry Conway e Elliot Maggin.

Ainda não tem previsão de estréia no Brasil, mas vale a pena esperar.

ANDRÉ FORASTIERI



HQ

X-MEN A NOVA GERAÇÃO

A série mais popular dos quadrinhos tem agora um novo galã

Nem os enredos exaustivos de Raymond Chandler, nem a grandeza interior dos personagens de Dostoiévski: os X-Men têm a profundidade, o sentido e a comoção dos tipos desenhados por Margaret Mitchell em E O Vento Levou. Passadas quase três décadas de sua criação, por Stan Lee e Jack Kirby, os mutantes do professor Xavier rendem muitos dólares à Marvel e batem o Homem-Aranha em vendas, graças ao milagre de sua multiplicação em novelões. O Clark em evidência na saga X deste mês é Cable, que na intimidade tem nome de poeta: Nathanael.

Ex-líder dos novos Mutantes e criador da X-Force, Cable ganha nos EUA embalagem de minissérie, em dois volumes, a cargo de John Romita Jr. (arte) e Fabian Nicieza (roteiro). Nela, a criatura de braços e olhos biônicos e de talento incomum no trato com armas e espionagem tem esmiuçado seu passado até então secretíssimo.

Criado pela roteirista Louise Simonson e por Rob Liefeld, star entre desenhistas, Cable surgiu quando os enfraquecidos novos mutantes o chamaram a resgatar dois membros de sua força, Skids e Rusty, seqüestrados pelo Mutants Liberation Front. "Preciso de um exército e vocês, de um líder", disse-lhe o galã biônico, que a julgar por seu vocabulário e atitude, guarda extenso passado como mercenário. Sua lenda fez-se através de muita ação e poucas palavras — Cable só se derrama em conversas com seus computadores. Esse estilo Cobra, ou Rambo, ou Exterminador, de embrutecimento poético e eloqüência bélica, divertiu os americanos a ponto de queimar os fusíveis da Marvel na promoção de um passado convincente para o líder.

O leitor que acompanha a aventura mutante através das edições brasileiras da Abril Jovem não teve ainda o gélido prazer de conhecer Cable. Sua saga inicial, publicada em 1990 através dos números 87 a 94 na revista *New Mutants* e agora reeditada em único volume nos Estados Unidos, só chega ao Brasil no ano que vem.

Nos EUA, duas revistas — a *X-Men* e a pioneira *Uncanny X-Men* — publicam mensalmente esse zonzo vaivém de personagens X. Por aqui, o leitor só tem uma revista *X-Men* para acompanhar evoluções mutantes ocorridas há três anos. Em seu número 47, editado em setembro, a publicação brasileira dá a conhecer a segunda parte do crossover "Inferno", lançado nos EUA em 89. Nele, entre demais peripécias, acompanha-se a possessão de Eliana, que volta a ser criança, e a morte da esposa de Cíclope, Madeleine Pryor.

"Preciso de um exército e vocês, de um líder"

Quem anseia por atualização nesse universo é levado a procurar as edições americanas. Por aqui, os desenhistas em evidência no universo X são vistos em publicações eventuais. Rob Liefeld, que saiu da Marvel para integrar o cast de estrelas da Image, teve dois de seus trabalhos editados no Brasil: a minissérie Rapina e Columba (DC Especial n.º 3) e o Wolverine do n.º 83 de Hulk. A Louise Simonson que se lê hoje na revista da Abril até demitida da Marvel foi. Hoje, trabalha em *Man Of Steel*, da concorrente DC.

Também Jim Lee, que aderiu à editora Image com a mesma paixão de Liefeld, para elaborar seus Wild Cats, só pode ser visto aqui através de seus trabalhos com o Justiceiro. Em seus tempos de Marvel, Jim Lee substituiu Marc Silvestre na culpa com Chris Claremont, decano dos mutantes, na segunda revista que passou a acompanhar a *Uncanny X-Men* nas bancas — a nova *X-Men*.

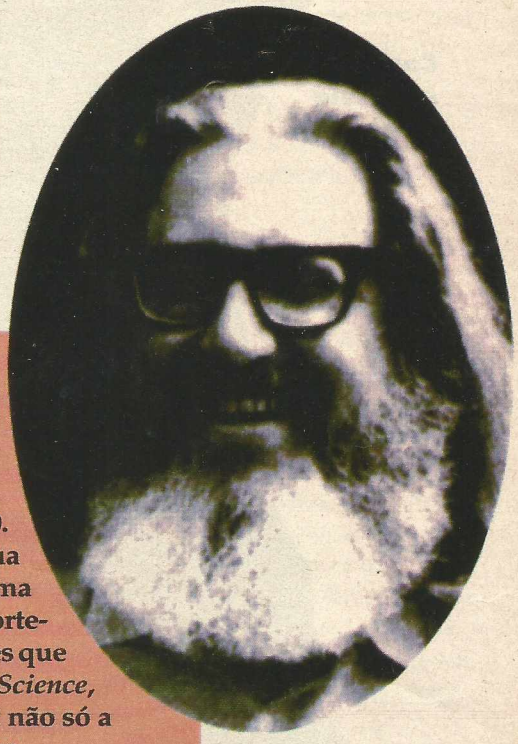
Dois eventos de singular importância nesse imbroglio heróico também permanecem ocultos no Brasil: a transformação de Novos Mutantes em X-Force, por Cable, e a revelação, à mutante Kitty Pride, de que os X-Men, a que pertencera (agora ela integra a força Excalibur) não morreram e vivem romântica fase undercover. Enquanto isso, o cineasta James Cameron faz lição de casa de mutantes para lançá-los em filme no glorioso ano de 1994.

ROSANE PAVAN

FLÁVIO COLIN

FANTASIA AURI-VERDE

O cultuado desenhista carioca Flávio Colin, criador de algumas das melhores HQs de terror brasileiras, está de volta. Desenhou a graphic novel *Vila Velha - A Cidade Bolha*, a partir de um roteiro de outro desenhista, Caco (autor do cartaz da 1ª Bienal Internacional de Quadrinhos do Rio de Janeiro). O gibi conta a história de uma cidade que fica isolada do mundo depois da explosão de uma bomba. Os direitos autorais de *Vila Velha* estão com a editora Dealer.



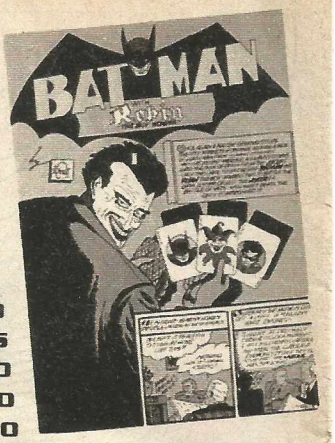
WILLIAM GAINES

(1922-1992)

O editor William Gaines foi um dos caras mais odiados dos anos 50. Padres, professores, pais, psiquiatras e políticos em campanha queriam sua cabeça. Para eles, Gaines era um comunista ateu, agente privilegiado de uma política subversiva com o objetivo de destruir a moral da juventude norte-americana. Os diabólicos instrumentos de Gaines eram gibis, os melhores que os quadrinhos já conheceram. Gibis, como *Tales From The Crypt*, *Weird Science*, *Haunt Of Fear* e *Two Fisted Tales*, que modificaram de maneira radical não só a história dos quadrinhos mas os próprios gêneros terror e ficção-científica.

Ainda que muito pressionado ao ponto de ter que cancelar a maioria de seus gibis, Gaines sobreviveu e fez da "Mad" a revista de humor mais vendida dos EUA, uma verdadeira instituição norte-americana.

O PAI DO CORINGA



"O Batman não tinha um grande inimigo. Os vilões de suas histórias eram assaltantes de banco e ladrõezinhos de segunda. Ele precisava de um grande vilão, alguém que causasse impacto. Hoje parece uma coisa óbvia, mas na época as pessoas não pensavam assim. Elas achavam que se o vilão tivesse destaque ofuscaria o personagem principal. Então pensei que tinha de ser algo com humor. Isso era uma coisa que estava faltando nos vilões dos quadrinhos. O que Batman precisava era de um vilão com humor. Um vilão que estivesse sempre fazendo jokes (piadas). Foi a partir disso que eu cheguei ao Coringa (Joker, no original). Tive essa idéia à noite, e fiquei horas procurando um baralho, que tivesse a carta de um coringa". Foi assim que o desenhista Jerry Robinson criou o Coringa. Robinson esteve no Brasil em junho passado, para participar da ECO 92, como cartunista de um tablóide distribuído durante o evento. Robinson passou a desenhar o Batman em 1939, meses depois da série ter sido criada por Bob Kane. Tinha 17 anos na época e diz que começou a desenhar HQ apenas como forma de sustentar seus estudos. Pretendia se tornar jornalista. "Não imaginava que 50 anos depois ainda estaria falando de Batman".

ROGÉRIO DE CAMPOS

Coringa por Kyle Baker

JOE SHUSTER

(1914-1992)

Joe Shuster, desenhista que criou o Super-Homem junto com o roteirista Jerry Siegel em 1934, morreu de um ataque cardíaco dia 31 de junho. Sua morte foi cercada de mistério, com envolvimento da polícia e divulgação atrasada de dois dias. Bem de acordo com as tramas detetivescas de outras criações suas como *Radio Squad*, *Federal Men* e *Spy*. Joe, que vendera sua parte nos direitos do Homem De Aço para a DC Comics por 585 dólares em 1938, data da primeira publicação do herói, acabou seus dias sustentado por uma pensão anual de 30 mil dólares paga pela Time-Warner, proprietária da DC.

Um auto-retrato de Shuster

• Drácula, Frankenstein e Godzila organizando uma passeata contra os monstros alienígenas (Predador, Aliens) que estão inflacionando o mercado do terror! Os velhotes viraram militões? Não, isso é apenas um gibi chamado Illegal Aliens lançado (lá fora) pela Eclipse Comics.

• Gibizinho bacana! A editora Comic Zone publica uma coleção de biografias quadrinizadas de psicopatas. Entre os lançamentos estão histórias "amenas" como as vidas de Jeffrey Dahmer (o canibal de Milwaukee), Henry Lee Lucas e Richard Ramirez

• Quem sonha em ser um dia roteirista ou artista — desenhista, arte-finalista, letrista ou colorista — da Marvel Comics pode começar a empreitada indo direto à fonte. The Mighty Marvel Submissions Guide é um folheto que contém todas as informações que você precisa para tentar a empreitada. Escreva para: SUBMISSIONS EDITOR, Marvel Comics Group, 387 Park Avenue South, New York, NY 10016, USA..

• Vira e mexe tem novidade de Ray Bradbury em quadrinhos. Dessa vez o lance é Ray Bradbury Chronicles, série de revistas lançada pela Bantam que reúne desenhistas de primeira como Kent Williams, Dave Gibbon e Daniel Torres.

• A adaptação para os quadrinhos de Evil Dead III: Army Of Darkness tem roteiro do próprio Sam Raimi e desenhos de John Bolton. Classe A!

DR BOM-BOM E MR MAU-MAU

HYDE VENCE DRÁCULA E FRANKENSTEIN

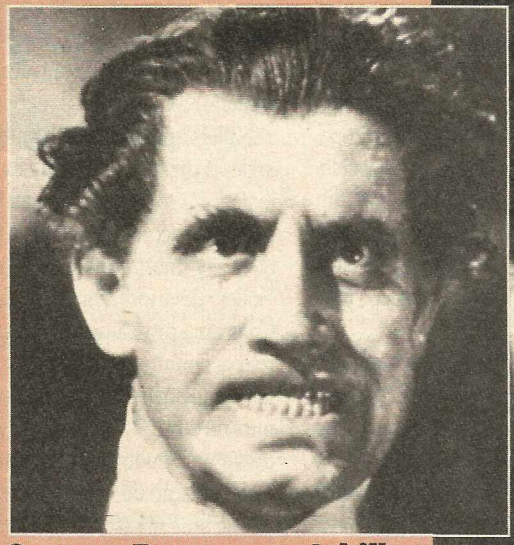
Do clássico trio calafrio da literatura de terror, *Frankenstein*, *Drácula* e *"O Médico e Monstro"*, este último é o que melhor resistiu ao tempo. Direto e econômico, o livro de Robert Louis Stevenson já foi comparado a um relatório policial. Stevenson fez de Mr. Hyde um dos mais assustadores monstros da literatura de horror, sem dar ao personagem asas de morcego ou qualquer outro artifício do gênero.

"Sua aparência exprime algo de errado, incomodativo, uma sensação virtualmente detestável. Deve ter qualquer deformidade transmitindo um forte sentimento de mutilação, mesmo sem poder especificar em qual parte do corpo. É um homem de semblante extraordinário, e a despeito disso não me recordo de nenhuma anomalia. Não, não senhor: sou incapaz de identificar o motivo, não posso fazer seu retrato. Insuficiência de memória não é, pois juro poder vê-lo neste momento."

A fonte de inspiração do livro foi um pesadelo. Aliás essa foi também a fonte de inspiração para o *Frankenstein*, de Mary Shelley. Era moda entre escritores do século passado, encher a barriga antes de dormir para ter pesadelos que inspirassem histórias de horror. O pesadelo de Stevenson, no entanto, não foi resultado de uma indigestão, e sim de seus problemas de saúde: ele passou a vida sendo vítima de tuberculose, e tendo pesadelos inspiradores. Conta-se que ele chegou a reclamar da esposa por acordá-lo do pesadelo que resultou em *"O Médico E O Monstro"*. O livro foi escrito em três dias, mas resultou em algo tão assustador, que a esposa de Stevenson encheu a orelha do escritor até ele queimar os originais da história. Essa versão que conhecemos é outra, que Stevenson escreveu na sequência, e teve a aprovação da mulher.

ROGÉRIO DE CAMPOS

O MÉDICO E O MONSTRO (*The Strange Case Of Dr. Jekyll And Mr. Hyde*). Escrito por Robert Louis Stevenson. Tradução de Rodrigo Lacerda. Ed. Nova Fronteira, 178 páginas.



Spencer Tracy como Jekill e Hyde em filme de 1941

Monstros do RPG
Dungeons & Dragons

A AVENTURA VAI ÀS RUAS

Nesse jogo você escolhe uma vítima real para matar

Noite fria, lua cheia, treze convidados à mesa. De repente, a luz se apaga e um deles aparece morto. Quem é o assassino? Como e por que matou? Será que ele vai voltar a matar? O enredo tem um pouco do jeito de Agatha Christie, a famosa escritora inglesa de romances policiais, mas é puro RPG. No lugar de cada personagem está um jogador, devidamente convidado para a "murder party". E tudo "ao vivo".

É esse, aliás, o nome dado a esta nova forma de jogar RPG na Europa, que já está chegando também ao Brasil. O "live", como é conhecido, nada mais é do que levar as elucubrações mentais do RPG para um terreno mais real. Assim, em lugar do jogador imaginar a cena, o personagem e apenas descrever suas ações, ele tem de tomar a iniciativa e AGIR. Com isso, o RPG deixa o campo do hipotético para tornar-se um misto de teatro, cinema e jogo.

O "live" pode ser jogado de três formas diferentes: o mais clássico é exatamente a "Murder Party", mas pode-se ainda optar pelo "Killers" ou pelo "Highlander". Em "Murder Party", o mestre é sempre um personagem do tipo mordomo, que vê tudo e sabe tudo mas, neste caso em especial, não é o primeiro suspeito. O cenário de fundo é uma época entre os anos 20 e 30, com gângsteres, melindrosas, jogadores, contrabandistas de bebida (por conta da Lei Seca americana).

Para tornar tudo mais real, os jogadores caracterizam-se de acordo com seus personagens (dos quais só conhecem previamente um perfil), ou seja, com roupas da época, que algumas vezes são alugadas ou confeccionadas especialmente para a ocasião. E, para dar um toque especial, há quem prefira alugar por uma noite ou final de semana uma casa de época ou até um castelo (isso é comum na Europa, desde que se assine um termo de responsabilidade). A partir daí, os jogadores vão improvisando até alcançar o objetivo principal: desvendar o mistério, como em qualquer policial que se preze.

"Killers" pode ser jogado individualmente ou em "gangs". O nome inglês já diz tudo: são assassinos que podem receber uma tarefa como matadores solitários ou em grupo. No primeiro tipo, o jogador inscrito recebe pelo correio uma foto e um número, identificando a pessoa que deve ser "morta" e o CEP de seu endereço. A partir desses dados, o "killer" deve localizar seu alvo, estudar seus hábitos e matá-lo. Como? Com uma pistola de jato d'água, um copo de iogurte derramado na roupa, enfim, qualquer prova visível de que o fulano virou "presunto". O que não se pode esquecer é que também esse assassino está na mira de outro "killer" e pode se deparar com a surpresa desagradável de ser apanhado com a corda de papel higiênico.

Na variação de "gang", os "killers" são um grupo de jogadores que recebe uma missão, do tipo transportar em segredo um carregamento

de bebida (na verdade, refrigerante ou mesmo pacotes vazios). Claro que a "gang" rival pode tomar conhecimento e aí começa a guerra de estratégias para ganhar o RPG.

O terceiro tipo, o "Highlander", tem seu nome inspirado no filme de Russel Mulcahy, com Christopher Lambert e Sean Connery. São torneios entre guerreiros, que se defrontam sobre um tablado ou ao ar livre. O charme aqui é que cada jogador, além de elaborar e encarnar seu personagem, faz questão de confeccionar sua própria vestimenta (a cota de malha, o elmo etc.), além das armas — sendo a espada a grande vedete. Na Europa, especialmente França e Reino Unido, há cenários naturais como ruínas de castelos onde os jogadores podem duelar e sentir as emoções do "live". Aqui, o "Highlander" já começa a ser experimentado, com direito a muito treino para desenvolver as habilidades com a espada. Mas atenção: em todos os "live", os jogadores comprometem-se a ser responsáveis por seus atos, o que evita violência e que alguém se machuque. Há alguns "live", inclusive, que são realizados apenas pelo pessoal maior de idade, que segue à risca as indicações do mestre.

SORAIA YOSHIDA

RPGERAL

• Até o final do ano estará disponível no mercado nacional a tradução para o português de Gurps Fantasy, enciclopédia de fantasia cujas aventuras se passam em um mundo chamado Yrth, com elfos, orcos, anões e cavaleiros cruzados.

• Concurso: já estão abertas as inscrições para o primeiro concurso brasileiro de aventura. As aventuras devem ser ambientadas no país, utilizando algum momento histórico. As melhores aventuras serão transformadas, publicadas no Brasil e talvez no exterior, através de Steve Jackson Games. Maiores informações na Livraria Devir — R. Augusto de Toledo, 83 — São Paulo — SP — CEP 01542 — Fone (011) 278-0384.

• A TSR lança agora em setembro nos EUA o volume 2 de The Tainted Sword: the Penhaligon Trilogy (AD&D), o livro 3 de The Amber Enchantress: Prism Pentad e o segundo livro de Nomads of the Sky: Invaders of Charom.

• Quem curte J.R.R. Tolkien, pode esperar para o final do ano o lançamento de Northwest Middle Earth Campaign Atlas , da Ice, um atlas com vários mapas da Terra Média, cobrindo todas as eras.

• A Mayfair Games coloca no mercado americano em setembro a série Who's Who , com fichas de personagens da DC Comics.

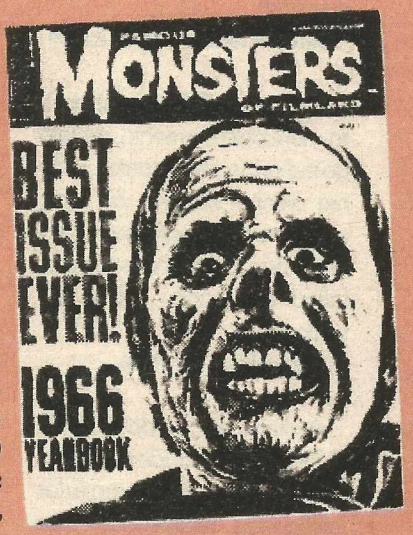
• Na linha super-heróis, também a SIG traz o Gurps Super Adventures, um suplemento com quatro aventuras para jogar com o Gurps Super.

• Um pouco de horror: Werewolf, da White Wolf, é um livro de aventuras na linha do já lançado Vampire, só que dá destaque aos lobisomens.

FREE SHOP

Como já falamos no número anterior, você pode encomendar qualquer porcaria não perecível do exterior via correio (consulte a agência mais próxima da sua toca). Facilitando a sua vida, a TERROR & FICÇÃO vai trazer em todas edições algumas barbadas das abobrinhas e utilidades mais legais para tostar umas doletas.

TUDO SOBRE MONSTROS



Para os fanáticos que queiram se inteirar da história do cinema horrorífico e outras assombrações terroríficas mais, a pedida é encomendar o catálogo da distribuidora norte-americana Joseph Koch. Eles tem à disposição vários números de revistas como *Famous Monsters* — a bíblia do gênero nos anos 60 —, *Monster World*, *Screen Thrills*, *Shriek* e *The House of Hammer*, que misturava matérias sobre cinema e histórias em quadrinhos de feras como Brian Bolland, John Bolton, Neil Adams e Berni Wrightson, lá nos anos 70. O endereço dos caras é o seguinte: JOSEPH KOCH 206 41st St., Brooklyn, NY 11232, USA

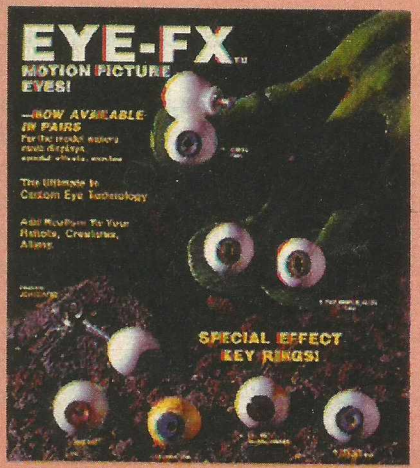
MODA FELINA

Dica para as mocinhas! Se vocês fissuraram na roupa da Mulher-Gato em *Batman, O Retorno* e estão doidinhas para desfilarem pela noite em trajes felinos podem mandar vir dos EUA uma réplica perfeita em tamanho adulto por "módicos" trezentos e dez dólares, mais impostos. Para os marmanjos tem também roupa de Batman e Pinguim (muito legal). Quem trambica essas fantasias é a Starlog Press. O endereço está em algum lugar aí pela página.

MELECA CULINÁRIA

Para os *gourmets* de plantão, lá fora lançaram um livro chamado *A Cookbook For Cannibals*, reunindo as melhores receitas cujo ingrediente principal é... carne humana! Tudo com dicas de renomados "chefs d'cuisine" como Ed Gein (inspirador de filmes como *O Massacre Da Serra Elétrica* e *Psicose*) e Condessa Bathory (conhecida como Condessa Sangrenta). Se você tem estômago para isso escreva para: R.K. ENTERPRISES, Department 46, P.O. Box 4514, Chico, CA 95927, USA.

VISÃO FATAL



Atrás de olhos realísticos e monstruosos para usar em suas esculturas horripilantes ou zoar os amigos? O canal é encomendar os EYE-FX, que existem também em versão chaveirinho. Tem cópias de olhos humanos e de répteis. Os preços variam entre US$ 18 e US$ 42. Escreva para STARLOG PRESS 475 Park Avenue South, New York, NY 10016, USA.

O ATAQUE DAS CARTAS ASSASSINAS

CURTIÇAO

Demorou muito. Não me refiro só ao reaparecimento de TERROR & FICÇÃO nas bancas, mas principalmente ao esperado tiro-na-mosca dado por vocês. Valeu! Eis o mapa da mina!

Dilson de Almeida, Rio de Janeiro

A edição 60-T está espantosa, num belo momento, repleta de matérias interessantes. Não me atenho somente às telas, encontro muita satisfação também nos quadrinhos e não faltou informação sobre HQ nesta TF.

Mario Okano, São Paulo

A última edição da TERROR & FICÇÃO está ideal: muitas fotos, informação e matérias inteligentes. Mantenham esse padrão. A seção *Trailer* está ótima. A seção de quadrinhos é essencial e deve continuar. As matérias sobre as novas continuações estão muito boas. Só não entendo a permanência da *Oficina do Terror* — uma grande bobagem. Parabéns a André Forastieri pela genial e contundente crítica às editoras de quadrinhos e aos jornais.

Miguel H. Santos Fournier Júnior, Rio de Janeiro

Escrevo para parabenizá-los pelas excelentes matérias da TERROR & FICÇÃO, elas estão cada vez melhores.

Luiz Marcelo Costa, Rio de Janeiro

É só elogio. Não pude resistir a esta última edição da TF. As matérias estão simplesmente fantásticas. Quero parabenizar todo o pessoal da redação pelo ótimo trabalho realizado: "Batman – O Retorno" por Rogério de Campos e André Forastieri e a homenagem a Freddy Krueger por Walter de Silva. E que não deixem de publicar a TERROR & FICÇÃO. Congratulations!

Edeni Brito de Souza, São Paulo

Vocês podem não gostar quando os leitores só jogam confete mas que a revista merece todo o confete, ah isso merece sim! Eu gosto muito das revistas estrangeiras, mas a de vocês tá matando a pau...

Ivan Badico, São Paulo

Quando passei pela banca de jornal e vi a fotografia do Batman sobre aquele fundo verde maravilhoso achei que não ia ter dinheiro suficiente para comprar aquela revista importada. Foi surpresa saber que era nacional e maior ainda quando me dei conta de que era a TERROR & FICÇÃO totalmente reformulada — não deixa nada a desejar.

Rubens Chiavegatti, São Paulo

PEDRADAS

Coleciono a TERROR & FICÇÃO desde seu histórico, memorável e saudoso primeiro número. Bons tempos que, pelo jeito, não mais voltarão. Ao longo desse período, infelizmente, a revista caiu um bocado assumindo ares de escracho fake e utilizando um papel cada vez mais fino e vagabundo.

Junio Savaska, Brasília

A última edição da TERROR & FICÇÃO está terrivelmente ruim. Todos os artigos foram tratados de forma superficial, em comparação às edições anteriores. Parece que ela adotou uma postura pseudo-juvenil e que a equipe da redação meteu na cabeça que filme de terror é bom sem enredo e com muito sangue. Mas há quem goste de uma história bem conduzida e não só de "podreira", como foi repetido tantas vezes.

Roberto Almeida, Belo Horizonte

As últimas três TF deixaram muito a desejar (a última só um pouco). O visual está mais para revista em quadrinho do que para uma edição cinematográfica; o texto é juvenil (que realmente ela o é), mas as primeiras edições traziam textos (não querendo ser rude) mais "sérios" e "técnicos". O papel também difere das precedentes e suas cores de fundo estão muito "berrantes".

Gustavo Henrique de Medeiros, RN

A VEZ DOS TREKKERS

Parece ser uma tendência da revista não falar muito sobre *Star Trek*, apenas citando o necessário quando são obrigados a fazê-lo. Será que alguém aí tem alguma coisa contra o universo de Rodenberry e nossos heróis Kirk, Spock, McCoy, Picard, Data etc.? Vida Longa & Próspera

Amaury Antonio Monteiro Simoni, São Paulo

Amaury, de agora em diante você terá toda as informações a respeito de Star Trek *na coluna fixa* Notas da Fronteira Desconhecida.

Sendo trekker, fã de quadrinho, terror e ficção científica que sou, gostaria de fazer algumas críticas: a capa está legal, assim como o logotipo, mas o que não combinou foi aquele Batman em fundo verde; os artigos escritos por André Forastieri estão ótimos (como sempre), mas ele deslizou em *O Exterminador do Futuro*, que está sem sentido e confuso. Já o Carlos Eduardo Miranda escreve, escreve, enche linguiça e não diz nada. Ele elogia ou mete a lenha em *O Silêncio Dos Inocentes* (?) mas nada da sinopse do filme.

Marcelo A. C. B. Galvão, São Paulo

A revista está dando mais ênfase ao terror; nada contra o gênero mas ficar falando o tempo todo em gente sendo enforcada viva, entranhas, tripas, sangue e podridão, chega a ser cansativo. Onde está o velho e bom terror do Drácula e companhia?

Deusemar D. Albuquerque, Rio de Janeiro

OFICINA DO TERROR

A matéria "Faça o seu Freddy" está uma porcaria pois não ensina absolutamente nada: que tipo de látex, onde se compra como se faz o nariz e o pescoço? Espero providências!

André Rubens Du Bois, RS

Quando abri a TF e vi a *Oficina do Terror* dizendo "Faça Seu Freddy" a adrenalina foi no último, mas pô! Vocês não mostraram como fazer os moldes, o látex, nem onde comprar os materiais.

Maurício Afonso Garcia, PR

CARTA PSICOPATA DA TEMPORADA

QUERO DIZER UMA COISA A RESPEITO DE UM PEÃOZINHO CHAMADO LINCOLN CADILLAC CUJA CARTA SAIU COMO CARTA PSICOPATA DA TEMPORADA. POIS É. ELE SE ACHA O BOM SÓ PORQUE TEM ALGUMAS ARANHINHAS E LAGARTICHAS NUM AQUÁRIO. SÓ QUE EU E MEU ESTIMADO COMPANHEIRO DE AVENTURAS, PAULO DIONÍSIO, CAPTURAMOS SOZINHOS, E CONTINUAMOS A CRIÁ-LOS. NADA MAIS NADA MENOS QUE: SEIS ESCORPIÕES AMARELOS VIVOS; TRÊS TARÂNTULAS VIVAS; DUAS ARMADEIRAS VIVAS, SENDO UMA DAS MAIS PERIGOSAS; UMA CARANGUEJEIRA VIVINHA; TRÊS LAGRAIAS VIVAS E ESBANJANDO VENENO; TRÊS COBRAS D'ÁGUA VIVONAS E BITELONAS. E PRA FINALIZAR ELE POSSUI UMA COLEÇÃO DE CRÂNIOS DE ANIMAIS (MORTOS, É CLARO) DE MAIS DE QUINZE ESPÉCIES DIFERENTES. SÓ QUE FOI ELE SOZINHO QUEM OS CAPTUROU.

AGORA EU PERGUNTO: ELE REALMENTE É O VIDRADÃO EM TERROR, OCULTISMO, ETC? HE! HEER! HEEEAAARRGHHT! BURP!

MUITO BEM, ACHO QUE JÁ FALEI DEMAIS, ENTÃO VOU ME DESPEDINDO. AH, SE POR ACASO VOCÊS VEREM ALGUNS ESCORPIÕES ANDANDO POR AÍ, MANDEM PARA NÓS, OK?!

ATÉ BREVE... QUEM SABE NO INFERNO!!! HA! HA!

Daniel Gonçalves e Paulo Dinísio — Rua Orlando Moreto, 300, Jardim das Paineiras, Jaú, SP CEP 17.200

NA PRÓXIMA TERROR & FICÇÃO

HELLRAISER III
INFERNO NA TERRA

ROCK-MONSTRO
NO EMBALO DO TERROR

HOMEM-ARANHA DO FUTURO
O HERÓI EM 2099

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

SET ESPECIAL
TERROR & FICÇÃO

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Diretor: José Augusto Lemos
Redator-Chefe: André Forastieri
Editores: Carlos Eduardo Miranda, Rogério de Campos
Diretor de Arte: Michel Spitale
Editor-Assistente de Arte: Renato Yada
Chefe de Arte: Maria Amélia Azevedo
Coordenador de Produção: Marcelo de Castro
Correspondente: José Emilio Rondeau (Los Angeles)
Colaboradores - Texto: Alessandra Nahra, Alexandre Nagado, André Barcinski, Fábio Massari, Fabiano Liporoni, Marco Moretti, Marcos Correia de Almeida, Marinella Setti, Nikki Nixon, Paulo Gustavo Pereira, Rosane Pavan, Soraya Yoshida, Walter de Silva. **Traduções:** Ronaldo Masciarelli. **Ilustrações:** Hilton Mercadante. **Maquiagem:** Alexandre Micolleti "Buba" Camargo, José Fernando "Cancro" de Faria. **Revisão e Preparação de Texto:** Alexandre Ortiz Ramos. **Arte:** Marcos Tadeu Benites Zen

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerentes: Alaor Machado, Miguel Castello
Supervisores: João Jorge Rangel, Oscar de Oliveira (SP); Lídia Camarate, Thaís Franco (RJ)
Contatos: Antonio Perissinoto, Roberto Vercelli, Tânia Mattana (agências); Ana Maria Lobo, Claudia Freitas, Marcelo Cataldi, Maria Tereza Barreira, Marília Hindi, Nadia Lappas, Patricia Juliaz (diretos)
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

TERROR E FICÇÃO é uma publicação quadrimestral da Revista Set da Editora Azul S.A. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479900, tel: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, Telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro:** R. Marechal Câmara, 160 - 15º andar-s/1533/34, CEP 20020, tel: (021) 532-0313, Telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1468. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **outubro/92.** **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222

ANER IVC

Fotolito: Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

SET
CINEMA & VÍDEO

A SUA REVISTA DE CINEMA E VÍDEO

EM CARTAZ NUMA BANCA PERTO DE VOCÊ

EDITORA
AZUL

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

ÁLBUM BIZZ
Biografia, Letras e Fotos

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

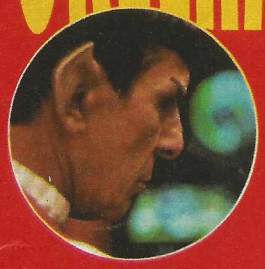
REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 054799000 - Tel.: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º and. s/ 1533/34 - Centro - 20020 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 5321486 - Rio de Janeiro - RJ
Los Angeles (EUA): 1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077 - Phone: (213) 474-7851
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street - Suite 3403 - New York - N.Y. 10165 - Phone: (001212) 557-5990/ 5993 - Telex: (00) 237670 - Fax: (001212) 983-0972
Paris: 33, rue de Miromesnil - 75008 - Paris - Phone: (00331) 42.66.31.18 - Telex: (0042) 660731 ABRILPA - Fax: (00331) 42.66.13.99
Belo Horizonte: M.A.M. Publicidade e Repr. Ltda. - Rua Timbiras, 1560-1094 - Ed. City Center - Bairro de Lourdes - 30140 - MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. SDS Ed. Venâncio, III s/1202 - CEP 70300 DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Região Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre - RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Florianópolis: R. José Cândido da Silva, 264 - cj. 03 - Estreito - SC - 88075 - Tel.: (0482) 44-8224
Curitiba: R. Cândido de Abreu, 140 - cj. 1008 - 80530 - PR - Tel.: (041) 234-0439
Joinville - Rua Bahia, 163 - 89200 - SC - Tel.: (041) 33-6186

OFICINA DO TERROR II

Olá, súditos! Depois de uma dolorosa reforma facial, cá estamos de volta. Perdemos de vez nossa compaixão, e o artigo que ora têm em mãos não é indicado aos fracos ou àqueles que não curtem um pouco de trabalho sujo. Nosso assunto é...

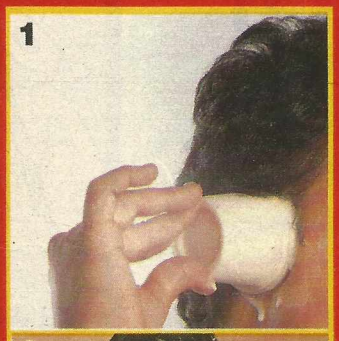
ORELHAS VULCANAS

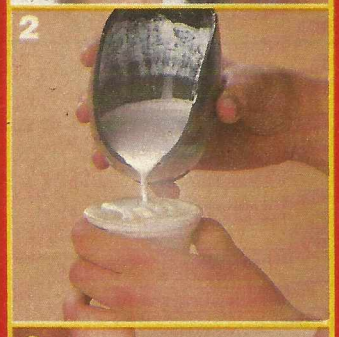


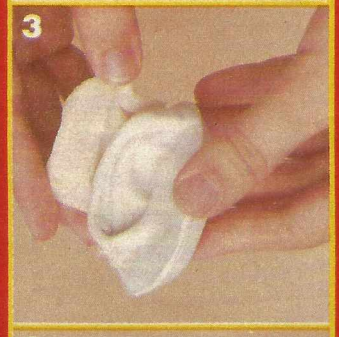
e, se acham que isso é uma verdadeira moleza, esperem só até a meleca escorrer dos ouvidos... He, he, he!

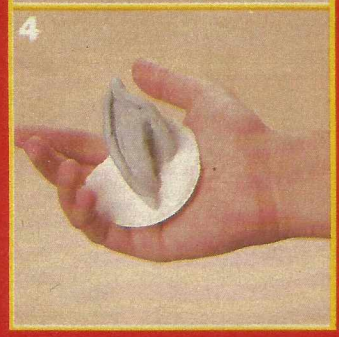
① Para iniciar o trabalho, você terá que tirar um molde de sua orelha. Proteja o ouvido com um chumaço de algodão e os cabelos, prendendo-os para cima e passando vaselina em pasta nas áreas que terão contato com os materiais utilizados. Cubra sua orelha com um copo plástico, grande o suficiente para que ela não toque as paredes internas. Encha-o com alginato — não há uma medida exata — e adicione água, mexendo bem até dissolver. Pressione o copo assim preparado sobre a orelha. Incline a cabeça em várias direções, para que o alginato recubra totalmente sua orelha. Assim que o alginato "gelatinizar" (em uns três minutos), descole cuidadosamente o molde.

② Num outro copo ou pote, prepare o gesso, da mesma maneira que o alginato, mas não faça a mistura líquida demais. Despeje dentro do molde de alginato, até cobri-lo inteiramente. Coloque o molde sobre uma superfície lisa e bata levemente dos lados, para soltar qualquer bolha de ar interna. Deixe secar — o gesso, ao solidificar-se, aquece um pouco. Dessa forma, espere o gesso aquecer, e esfriar, antes do próximo passo.

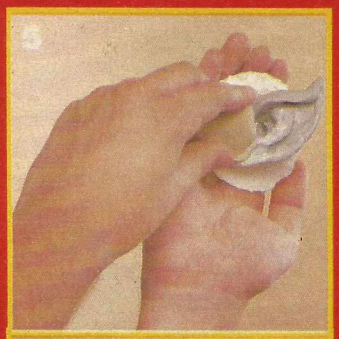


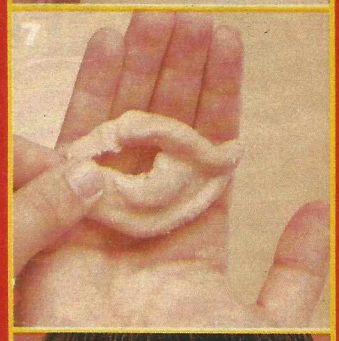


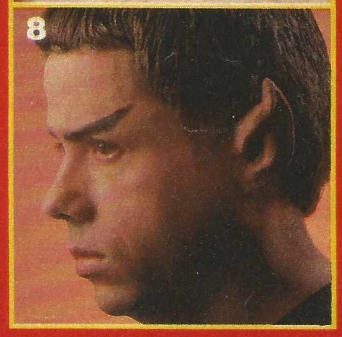




Carlos Mancini







③ É o momento de tirar o gesso do alginato. Corte o copo, expondo o alginato, e comece a tirar pedaços dele, tomando o cuidado de não estragar a frágil camada de gesso interna.

④ Pegue um pouco de pasta epóxi e prepare de acordo com as instruções da caixa. Aplique sobre o positivo em gesso de sua orelha, de modo a alterar-lhe o formato. Terminando a escultura, alise-a bem com um pouco de água e deixe secar.

⑤ Agora, é hora de aplicar o látex. Despeje um pouco do material num copo pequeno e, com a ajuda de um pedaço de espuma ou um chumaço de algodão bem enrolado, passe uma camada sobre toda a orelha e numa pequena área ao redor. Quando secar, aplique uma segunda camada, e repita o processo. Para se criar uma orelha resistente, em geral são necessárias de quinze a vinte camadas.

⑥ Para pintar a orelha, misture base líquida ou tinta para tecido já da cor aproximada de sua pele, com um pouco de látex, e aplique sobre a peça. Seque bem.

⑦ Para tirar a orelha, passe talco sobre ela e vá puxando a peça pelas bordas. Solte-a devagar, enrolando-a sobre si mesma, passando talco em cada nova área exposta.

⑧ O VULCANO — Para usar suas orelhas, fixe-as no lugar com um pouco de fita adesiva ou cole-as com goma-laca. Aplique um pouco de maquiagem — base líquida e pó — para igualar o tom delas com o tom de sua pele e estique as sobrancelhas com um lápis delineador. Vida longa e próspera, e até a próxima!

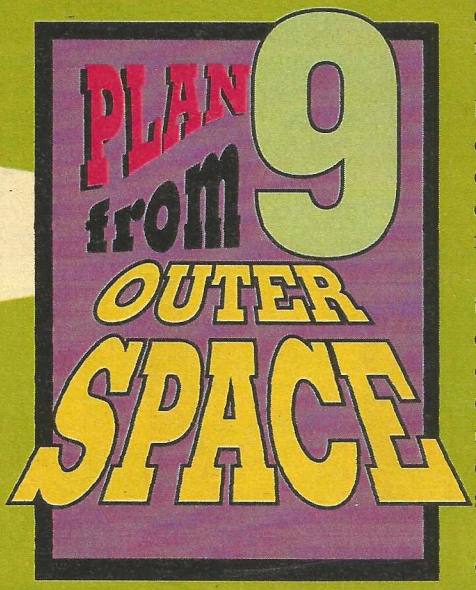
MATERIAL NECESSÁRIO

Látex líquido — líquido branco-leitoso, à base de amônia, que ao secar se transforma numa película de borracha. Procure-o em lojas que comercializem materiais para sapateiros.
Alginato — produto utilizado pelos dentistas para tirar moldes dos dentes de suas vítimas. Encontrável nas lojas especializadas do ramo.
Gesso comum — nas lojas de materiais de construção.
Pasta epóxi (tipo "Durepóxi")
Base líquida ou
tinta para tecido cor-de-pele
Talco
Copos plásticos ou **potes pequenos**
Pedaços de espuma
Algodão
Vaselina em pasta

Escreva para **BUBA & CANCRO.** *R. Manopé, 69 - B. Campestre - CEP: 09080 - Santo André - SP.*

TRANQUEIRA DO ESPAÇO

Diretor travesti fez o filme mais mongo do cinema misturando alienígenas, mortos-vivos e efeitos-especiais vagabundos



Imagine um filme que reúne mortos-vivos patetas que andam de um lado para o outro sem fazer nada, naves espaciais que parecem calotas de automóvel penduradas em fios de nylon e alienígenas descaradamente homossexuais. Cenografe sua imaginação com os efeitos especiais mais vagabundos que você já viu — raios desenhados, enxertos de outros filmes, cenários minúsculos e despojados que se repetem a toda hora — e arrume um elenco maluco, só de figurinhas folclóricas dos filmes de terror.

Você pode ter feito força e queimado uma quantidade considerável de neurônios, mas eu duvido que tenha concebido algo tão perfeitamente tranqueira como Plan 9 From Outer Space. Ele é tudo isso aí e muito mais.

Fruto do gênio trash de Edward D. Wood Jr.– diretor, produtor e roteirista do filme –, Plan 9 reúne na mesma película o careca gordolão Tor Johnson, Vampira (uma autêntica Mortícia) e Bela Lugosi. Bela morreu em meio às filmagens e foi substituído por um dublê fajuto que perambula pelo filme com o rosto coberto pelo braço para disfarçar.

As cenas filmadas com o verdadeiro Bela Lugosi, somadas, não preenchem mais de cinco minutos de ação e, repetidas à exaustão, configuram um claro exemplo da cara-de-pau de Wood, alcoólatra e travesti na vida real.

Essa picaretagem assumida — o grande trunfo de Plan 9 — é refletida ainda em cenários como o da cabine de um avião, constituída apenas por uma cortina, por onde invariavelmente desponta uma aeromoça falando abobrinhas, duas cadeiras quaisquer e mais nada. Parece mesmo coisa de teatrinho escolar.

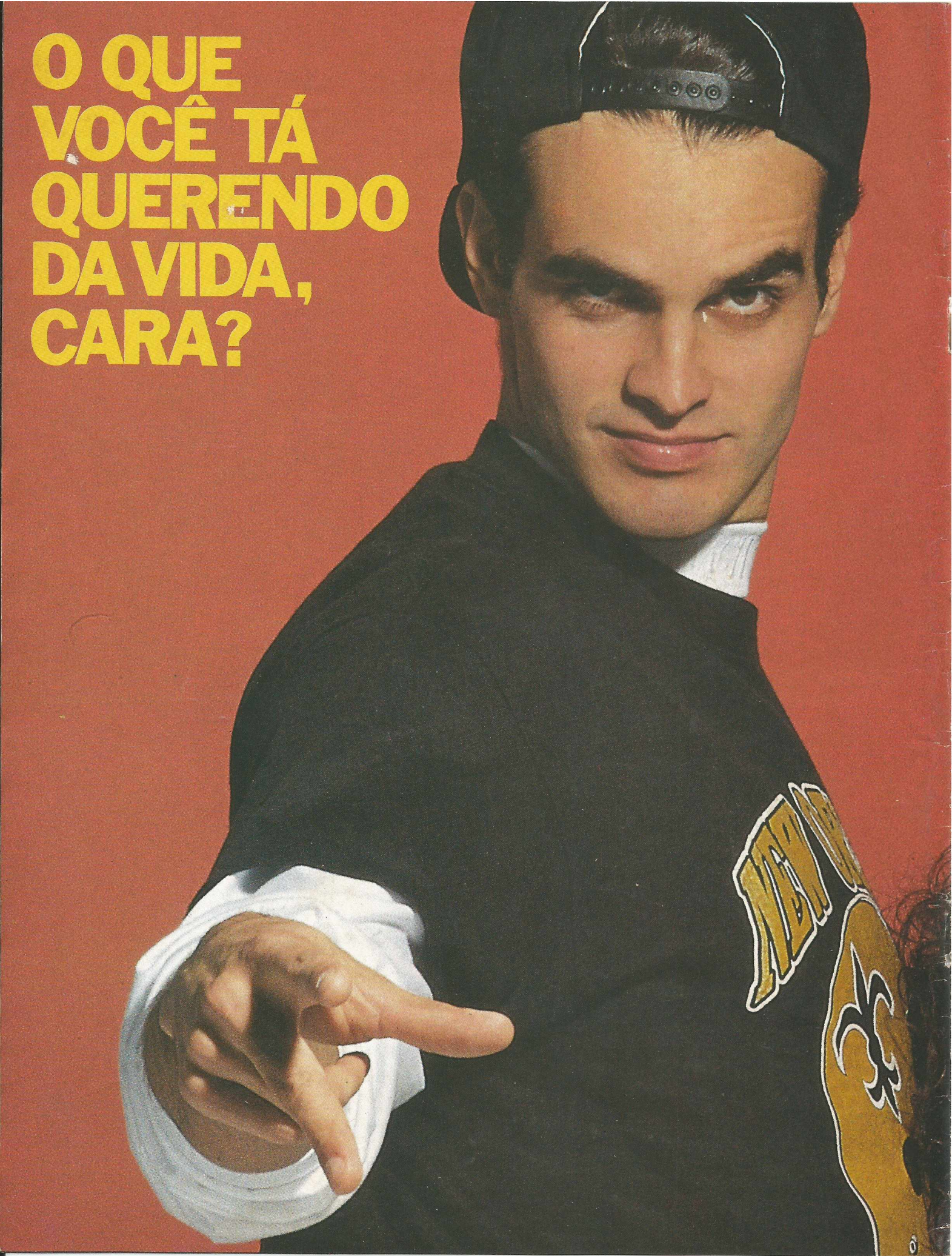
Quando as naves passam, todo mundo se atira no chão, como que derrubados por um campo de força invisível. Um investigador de polícia movimenta o revólver enquanto fala, arrumando o chapéu na cabeça, apontando-o para os colegas e indicando pistas. Só faltando coçar o nariz.

Para completar, não existe a mínima preocupação com continuidade. A noite se transforma em dia, e vice-versa, sem critério algum. Os atores saem de um cenário para retornarem ao mesmo como se fosse outro. Também, pudera! Como fazer um passeio por um cemitério composto por apenas uns três ou quatro túmulos, umas árvores retorcidas e um tanto de fumaça?

Por aí já dá para sentir o teor desse filme, conhecido como o pior da história do cinema. Pior, mas também um dos mais engraçados clássicos do cinema fantástico. Tanto que valeu para Edward D. Wood Jr. o Golden Turkey Award de pior diretor de todos os tempos, registrou seu nome em qualquer enciclopédia cinematográfica que se preze e o consagrou como um criativo arquiteto do lixo, como provam ainda outros de seus filmes como Jail Bait, Bride Of The Monster e Glenn Or Glenda, drama (leia "comédia", de tão ruim) sobre um travesti,interpretado pelo próprio Ed, realizado em 53.

CARLOS EDUARDO MIRANDA

TOR JOHNSON ENCONTRA O DUBLÊ DE BELA LUGOSI NUM PASSEIO PELO CEMITÉRIO

TERROR
&
FICCAO

O QUE VOCÊ TÁ QUERENDO DA VIDA, CARA?